MEGAOCIO

Año 2
Nº18
Septiembre 1990
PVP:
400 ptas.

AMSTRAD CPC · PC · SPECTRUM · AMIGA · CONSOLAS

LOS NUEVOS AMSTRAD CPC PLUS

SOFTWARE EDUCATIVO
Aprende inglés

LA GUIA DEL JUGADOR
Maniac Mansion

TRUCOS, POKES Y CARGADORES

JUEGOS:
Colosus Chess X,
Drivin Force,
Star Blaze,
Kick Off 2,
Blow Up,
Clown'o'Mania,
Flood,
Jumping Jackson,
Dark Century,
Mr. Gas,
Laser Squad.





MEGAOCIO

SUMARIO

Año II Num. 18

Editorial

Se acabó el verano

El verano ha acabado para dar paso a una nueva etapa, exámenes de Septiembre, un nuevo curso que preparar, el trabajo y eso sí, no todo va a ser malo, el final de una angustioso calor veraniego que nos ha hecho sufrir de lo lindo a los que hemos permanecido los meses de Julio y Agosto al pie del cañón.

La temporada se prepara buena, de momento hacemos cábalas sobre la inminente invasión de consolas a la que va a ser sometido el mercado español. Empresas como Virgin España, Spaco, Atari, Commodore e incluso Amstrad, van a presentar sus nuevos modelos a partir de este mes y suponemos que la lucha va a ser muy dura, porque el usuario español va a tener una elección difícil ante tal avalancha de consolas.

Nosotros, en redacción, hemos preparado nuestra bolita mágica y estamos aventurándonos a predecir cual va a ser la consola más vendida y cual es la que va a quedarse fuera de la carrera, aunque para el futuro comprador, es mejor dejar las predicciones, esperar, observar y después elegir la consola que mayor aceptación haya levantado, pues posiblemente también será la que en un corto período de tiempo disponga de un mayor catálogo de videojuegos.

Director: Luis Jorge García. **Director Técnico:** Justo Maurín Pastor. **Redacción:** Federico Rubio, Manuel Ballestero. **Jefe de Producción:** Beatriz Rodríguez. **Maquetación y Autoedición:** Juan M. Cabrero, Carlos del Castillo, Eugenio Berna. **Fotografía:** Mariano Rico. **Colaboradores:** Enrique Sánchez, Andrés Samudio, David Burgos, José Gonzalez, César Valencia, Javier Martín. **Publicidad:** Mercedes Alvarez. **Fotomecánica:** Grof, S.L. **Impresión:** Lerner. Depósito Legal: M-9.425-1989. Es una publicación de B.M.F. Grupo de Comunicación. **Coordinador General:** Justo Maurín. **Dirección, Publicidad y Administración:** C/ García Paredes 76 Duplicado 1A 28010 Madrid. **Teléfonos:** (91) 319 39 81 y 319 38 63. *El Editor no se hace responsable de las opiniones vertidas por los colaboradores.*

NOTICIAS



Películas al ordenador

Sin duda alguna todos conoceréis OCEAN, posiblemente la más poderosa de la todas las empresas dedicadas al mundillo del software recreativo. Pues bien, ahora está preparando el lanzamiento de algunos títulos basados en las más últimas y novedosas películas de cine, entre las que se encuentran: Robocop 2 y Desafío Total. La primera es muy similar a la anterior, aunque como se promete, con más acción y esta vez luchando contra Nuke, un diseñador de drogas que está hundiendo el viejo Detroit. La segunda es bastante más original y trata la historia de un arquitecto en el año 2.075, después de



una Tercera Guerra Nuclear. El lanzamiento de los juegos está previsto para otoño.

Hi-Score

Por fin se empiezan a animar algunos de nuestros lectores a participar en esta sección para "jugones profesionales". Los primeros han sido Francisco Sánchez y Fernando (del cual no sabemos más que el nombre, os rogamos nos enviéis todos los datos para que las todas las cartas puedan ser publicadas), ambos de Madrid.

Francisco ha logrado acabar nada más y nada menos que el Maniac Mansion, y Fernando ha hecho una superpuntuación en el Robocop de Ocean. Nuestros dos primeros participantes se-



rán premiados con dos estupendas camisetas, ¡esperamos vuestras cartas y fotos!.

Para participar en esta sección sólo tienes que enviarnos una foto tuya y otra (preferiblemente tipo Polaroid) de la pantalla en la que hayas hecho una alta puntuación o llegado al final. No olvides enviar las fotos, tu nombre y apellidos, el ordenador que tienes y, por supuesto, tu dirección y teléfono.



Dro y Proein, S.A. se enfrentan

En efecto, en los pasados meses de verano, nuestro sagaz fotógrafo consiguió una foto del equipo de la empresa distribuidora de software PROEIN, S.A al completo. Según parece acababan de finalizar un partido de fútbol con DRO SOFT que se desarrolló con toda normalidad. ¿Quién fue el ganador?. Parece que hay diversidad de opiniones al respecto.

Las Arañas de Titus

La famosa creadora de software francesa que atiende al nombre de Titus, acaba de adquirir los derechos de la ultima produccion del polifacetico y espectacular Steven Spielberg. Se trata de Arachnophobia, un arcade lleno de acción para uno o dos jugadores.

Esta no es la primera licencia de una pelicula que adquiere Titus, no hace mucho tambien obtuvo los derechos de otro famoso film de Walt Disney, nada mas y nada menos que Dick Tracy, el famoso inspector de policía de los comics. Esperemos que no tarden mucho en llegar a España.



Un nuevo Amiga

Commodore ha presentado oficialmente en la CES Show de Chicago su último lanzamiento basado en uno de sus mas populares productos: el Commodore Amiga. El recien nacido ha recibido el nombre de Commodore CD-TV y ofrece como diferencias respecto al anterior modelo:

- No tiene teclado, aunque pueden adaptarsele dos tipos, uno por conexión directa al ordenador y otra por infrarrojos.
- No lleva unidad de disco (aunque se le puede conectar), en cambio utiliza un CD-ROM de 540 Megabytes.
- Rutinas CD de audio, que permiten reproducir directamente del CD sin necesidad de paralizar otras tareas.
- Salida MIDI.

Según parece la mayoría de las empresas creadoras de software se han volcado con este aparato y se han lanzado a la conversión de un gran número de títulos como Loom (Lucas Film), Rocket Ranger, Defender of the Crown y It Came From The Desert (Cinemaware), Heart of China, Kings Quest y Mother Goose (Sierra) y Dark Century (Titus) entre muchos otros. Os mantendremos informados en próximos números.



Adiós a Teletxip

El pasado mes de julio, día 11, tuvo lugar el último programa Teletxip destinado a los más pequeños de la casa. Teletxip ofrecía una amplia información sobre el mundo de la informática y de los videojuegos desde abril del año 88, cosechando grandes cotas de audiencia entre los televidentes de Euskadi de todas las edades. ¿Volverán a retransmitir la serie?.



Narco Police

Según un extracto del artículo del TIMES 16-3-2003 escrito por Walter N. Lang, el International Narcopolice Corps fué fundado en 1998 por todos los gobiernos del mundo en un intento por acabar con el narcotráfico. Y ahora se disponen a dar el golpe más fuerte de toda su historia, la lucha con el mismísimo corazón de esta mafia. Este es, a pequeños rasgos, el argumento del último lanzamiento de la famosa empresa española Dinamic. El juego ha sido realizado por los mismos programadores que tiempo atrás dieran vida a Freddy Hardest in Manhattan South.

Narco Police cuenta con unos gráficos grandes y una animación muy lograda. Los efectos de pantalla y de avance del personaje están muy logrados al utilizar una nueva rutina, muy distinta de lo que hasta ahora estabamos acostumbrados. Si hasta ahora el efecto de velocidad se lograba ampliando los gráficos (Out Run, Drivin Force, etc.), Dinamic ha creado una rutina que desplaza los bloques de gráficos con suavidad, haciendo más realista el efecto.

A lo largo del juego, que combina perfectamente la extrategia con el arcade, podemos seleccionar un gran número de armas con las que equipar a nuestro equipo, o mejor dicho equipos, ya que disponemos de varios con el fin de que unos puedan ayudar a otros. La primera fase es la que más elementos de estrategia incluye, la segunda, en cambio, contiene más elementos arcade.

Diferentes fases de animación.

Los dibujos se digitalizan en blanco y negro y después se colorean en el ordenador.

KICK OFF 2

RITMO ALUCINANTE - JUEGO TACTICO SOBERBIO - PRECISION REALISMO - ENORME JUGABILIDAD

KICK OFF 2 incrementa de una forma tremenda la jugabilidad de KICK OFF, ganador del premio al JUEGO DEL AÑO en el Reino Unido y varios galardones similares en todo el mundo.
Se han añadido un montón de características nuevas al juego que ha cautivado a miles y miles de personas en todos los países.
Campo de tamaño total con "scrolling" multidireccional y con los jugadores, áreas, etc., en proporción correcta.
Opción 1 a 4 jugadores (Amiga y ST sólo).
Opción EQUIPO DE DOS JUGADORES contra el ordenador o contra otros 2 jugadores.
Cientos de jugadores, cada uno con una combinación única de atributos (Ritmo, Resistencia, Agresividad, etc.) y habilidades (Pase, Tiro, Corte, etc.).
Controles instintivos del joystick para driblar, pasar, chutar, cabecear o picar un balón y hacer cortes deslizantes o disparos en "chilena".
Controles DESPUES DEL TOQUE para "picar" la pelota o tirar "a rosca".
Variedad de TIROS LIBRES incluyendo la posibilidad de picar el balón o desviarlo de "rosca" alrededor de la barrera del contrario. 9 tipos de saques de CORNER con control completo de la potencia y dirección del saque. SAQUE DE BANDA corto y largo.
Selección del equipo de una plantilla de 16 jugadores con sustitución y elección y cambio de tácticas.
Competiciones de LIGA y COPA con descuento por lesiones, PRORROGA y muerte rápida con LANZAMIENTO DE TANDAS DE PENALTIS en caso de empate.

Almacenamiento de hasta 10 REPETICIONES DE JUGADAS con goles en memoria.
Facilidad para VER, EDITAR y SALVAR las repeticiones de jugadas y crear el disco de GOLES DE ORO.
DISEÑO DE UNIFORME, con 6 estilos y 32 colores.
Posibilidad de cargar equipos PLAYER MANAGER para un juego simple o un juego de liga (Amiga y ST sólo).
Carga tus propias tácticas diseñadas en PLAYER MANAGER.
Cartulinas rojas y amarillas, 24 ARBITROS diferentes cada uno con su temperamento y estilo, reglas del FUERA DE JUEGO, y un montón de características que hacen de KICK OFF 2 el simulador perfecto de fútbol.



SYSTEM 4 de España, S. A.
Pza. de los Mártires, 10
28034 MADRID
Tel.: 735 01 02
Fax: 735 06 95

ANCO

NOTICIAS



Juegos LYNX

Después de efectuar el lanzamiento de su última consola, Atari ya está distribuyendo algunos cartuchos con nuevos juegos. Blue Lighting, Electrocop, Gates of Zendocon, Chip's Challenge, California Games y Gauntlet III, son algunos de los que puedes conseguir por 3.000 pesetas aproximadamente.

Aventura Espacial

Los aventureros están de enhorabuena, porque ya hay una nueva aventura en las calles. Se trata de LA AVENTURA ESPACIAL, lo último de la prestigiosa compañía española Aventuras AD. En ésta se ha simplificado el input mediante el sabio uso de los MMI=Menús Múltiples inteligentes.

También tiene como novedad un peligroso sistema de combate contra naves suicidas (los famosos VESUCOS) y el llevar cuatro personajes que, por ser de diferentes partes de la galaxia, no se comunican entre sí y solo a través del jugador.



El juego incluye complicadas tablas numéricas, coordenadas galácticas en clave y un sistema de siglas que requieren consultar el diccionario de comandos galácticos.

Presentación

Desde siempre, la CONGA (Confederación Galáctica), milagrosamente unida después de milenios de guerras fraticidas, ha esperado y temido el regreso de aquellos inadaptados que eligieron el exilio hacia regiones ignotas del Universo antes que la convivencia pacífica entre toda forma de vida inteligente.

Así pues, en los confines de nuestro universo, vigilan diversas formas de sensores, los SSS (Sistemas Solitarios Superespecializados), capaces de informar con años luz de antelación sobre cualquier aproximación hostil.

Y allá, en lo profundo del espacio, en un apartado y oscuro rincón, una de las más sofisticadas sondas de detección y destrucción ha perdido todo control.

El Controlador, un Macrocerebro Gigante de gran potencia, producto de miles de años de mutaciónes dirigidas, ha sufrido una irrecuperable crisis de Paranoia Megalogaláctica, llegando a constituirse en un Descontrolador Supremo.

Por su gran poder destructor, por el gran peligro que representa y por encontrarse en una de las más remotas, indetectables y oscuras zonas del Universo, ha llegado a ser conocido y temido como "LA OSCURA AMENAZA".

Entre millones de posibles candidatos, has sido elegido, por tus profundos conocimientos de las aventuras, para representar a tu raza en el enfrentamiento decisivo entre las fuerzas del Bien y La OSCURA AMENAZA, que ahora intenta apoderarse de todo el Universo Conocido.

En el más profundo secreto, se te ha educado y adiestrado en la más alta escuela de supervivencia, situada en el AD (Anillo Dorado) de los mismísimos TRES SOLES CENTRALES, en el corazón de la galaxia.

Tus otros compañeros, los COPOYOS (Comandos de Apoyo) también han sido elegidos y adiestrados, en riguroso anonimato, de entre lo mejor que cada especie podía aportar.

Ahora, tu educación ha terminado y estás listo... Toda la galaxia contiene un suspiro de angustia y esperanza mientras pone su Destino en tus manos.



Logitech y Atari

Logitech, líder mundial en la tecnología de aparatos de introducción de datos para ordenadores, lanza al mercado un ratón optomecánico de dos botones desarrollado especialmente para la gama de ordenadores Atari ST.

El Pilot Mouse, como se ha denominado a este útil periférico, es un ratón de alta precisión y fiabilidad. La resolución, establecida por defecto, es de 200 dpi. Sin embargo, la sensibilidad del cursor puede ajustarse mediante el accesorio de mesa "Pilot Control". Gracias a esta característica estandar del Pilot Mouse para Atari, el usuario puede optimizar la velocidad y precisión requerida para todas las aplicaciones corrientes.

Otra oferta poco usual en productos de este tipo es la garantía de dos años, que una vez más pone de manifiesto la confianza que Logitech tiene en la calidad de sus productos. Además el ratón se envía junto con una copia gratuita del juego "PipeMania" en su versión resumida (tres niveles de juego).

Core Design Independiente

Hace dos años aproximádamente que Core Design se estableció en el mercado de los videojuegos con un único objetivo, producir software de gran calidad para el mercado inglés. Ahora, después de este tiempo, cuentan con una gran variedad de títulos que avalan su historial: Rick Dangerous (un adictivo y entretenido arcade en el que deberemos poner a prueba nuestros reflejos e inteligencia), Action Fighter (una conversión para Firebird del COIN-OP Sega), Dynamite Dux (conversión para activisión del COIN-OP Sega), Switchblade, Axel's Magic Hammer e Impossamole (tres arcades para la veterana Gremlin).



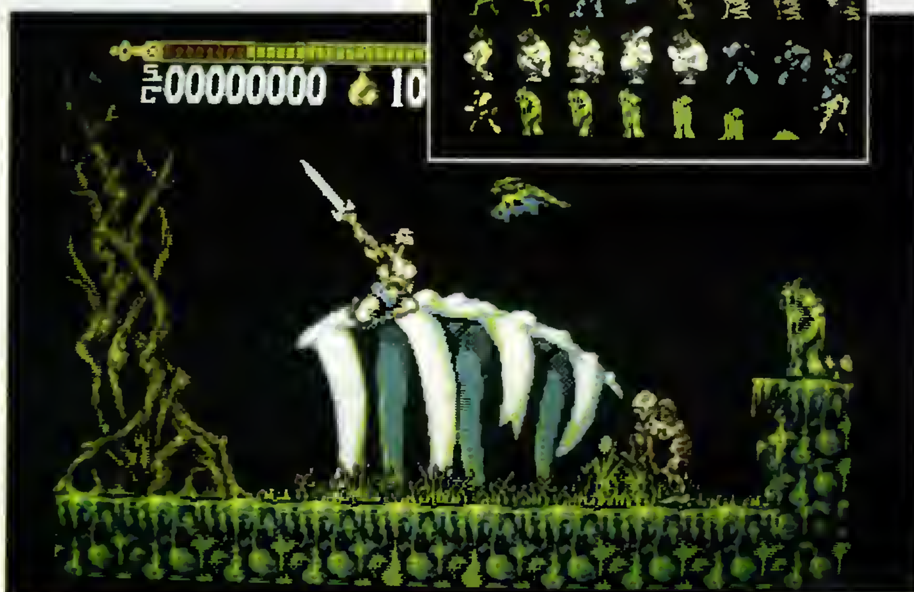
Los juegos con los que Core Design asaltará el mercado en Septiembre son: Corporation y Torvak. En el último, nuestra misión será controlar al musculoso bárbaro Torvak, atravesando las tierras de Ragnor (su hogar) con un único objetivo, vengarse del malvado Necromancer. Para ello cuenta con la ayuda de un hacha de dos filos y otras armas, más o menos poderosas, que encontrará en el camino.



El juego está compuesto de cinco niveles de scroll de dificultad creciente, através de los cuales podrás encontrar una gran cantidad de armas y objetos (Hacha de doble filo, espada, armadura, velocidad, mágia o martillo, entre otros) que nos servirán para luchar y defendernos de las hordas asesinas del Necromancer.

El juego estará disponible en las versiones de Commodore Amiga y Atari ST.

Corporation es un juego de role multi-nivel en tres dimensiones, el primero que lanza Core Design bajo su propio sello. Nos traslada al futuro, a un mundo de robots en gráficos vectoriales sólidos, combinado con gráficos reales a color. Una interesante aventura de la que os hablaremos en próximos números. Corporation estará disponible en los siguientes formatos: Atari ST, Commodore Amiga (Julio) y PC (Septiembre).

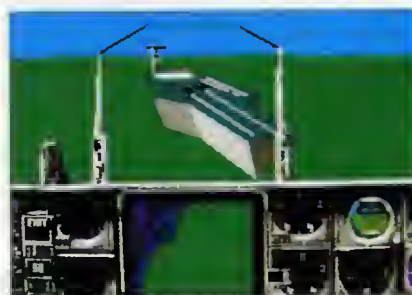


NOTICIAS



Gremlins 2

Bien, estás avisado: NO mojarlos, NO exponerlos a luz del sol y sobre todo, NO darles de comer despues de la media noche. ¿Que, qué puede pasar?, muy pronto lo podrás ver en las pantallas de tu ordenador. La famosa empresa de software inglesa Elite se ha hecho con los derechos de Gremlins 2TM, la futura producción de la empresa española TOPO Software.



Simuladores de vuelo

Las fechas que vienen se presentan con grandes lanzamientos, entre los que destacan especialmente los simuladores de vuelo. Parece como si las empresas de software se pusiesen de acuerdo para lanzar títulos de un mismo tema. Algunos de los juegos que muy pronto tendremos aquí son: F-19 Stealth Fighter (Microprose), Flight of the Intruder (Spectrum HoloByte), Falcon The Mission Disks: Volumen II (Spectrum HoloByte) y Operation Harrier (US Gold).

MISIONES PARA VOLAR

No es curiosidad, más bien intención de los programadores el que podamos adquirir un disco con fases, escenarios o misiones, para un juego en concreto. Mismamente el Populous, que admitía nuevos escenarios en los que conseguir adeptos.

Lo que realmente nos interesa, sin embargo, son los simuladores y a ello vamos. La empresa Mirrorsoft ha decidido comercializar el "Volumen 2 Disco de Misiones" para el popular FALCON, que si bien ha sido distribuido (traducido) por la compañía española MCM, todavía esperamos que llegue, por lo menos, el volumen 1 con nuevas misiones. Sin embargo lo que si van a distribuir a partir de Septiembre es un disco con más misiones para otro de sus simuladores de vuelo: Bomber.

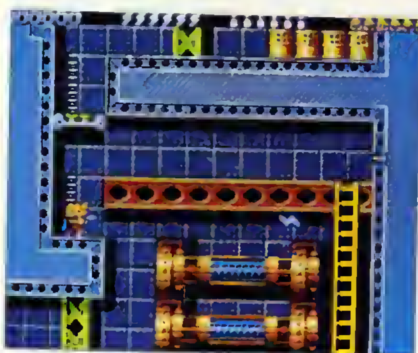


El retorno de Populous

Era de esperar que no tardase en ver la luz la última creación de la empresa británica Electronic Arts, Powermonger, la continuación del afamado y prestigioso Populous, blanco de toda alabanza en los medios del sector del presente año.

El juego ha sido diseñado por el mismo equipo que se encargó de llevar a cabo la primera parte, Bullfrog, creadores también del Flood, un interesante juego de habilidad que nos situa en la escurridiza piel de una babosa.

El juego estará disponible para Amiga, Atari ST y PC a finales de Septiembre. Esperemos que supere con creces a su primera parte, aunque el listón esté demasiado alto.



Rick Dangerous 2

Aunque en España este juego ha tardado en comercializarse y no se le ha valorado excesivamente, en Inglaterra es un número uno. Un juego con un concepto sencillo, fácil de jugar y tan adictivo que es capaz de atarnos al ordenador durante una larga temporada: niveles para ello no le faltan.

Ahora la empresa que se encargó de la realización de tan prodigioso juego, está preparando el lanzamiento de su segunda parte: Rick Dangerous 2. No sabemos todavía todos los cambios que va a experimentar respecto a su anterior producción, aunque tenemos noticias de que Rick se ha trasladado al futuro y ha cambiado su pistola de seis balas por una pistola de rayos laser. Ahora tendrá que enfrentarse contra robots y los más pérfidos enemigos que se puedan imaginar.

Se supone que el juego estará disponible en el mes de Septiembre para los ordeandores Amiga, Atari ST y PC, aunque es posible que, al igual que su primera parte, sea convertido aa ordenadores de 8 bit como el Spectrum, el Amstard CPC y el Commodore 64.

CAMBIAMOS DE DIRECCION

Os comunicamos que el día 1 de Agosto trasladamos la ubicación de las oficinas de BMF Grupo de Comunicación S.A., editora de las revistas Amstrad Profesional y MEGAOCIO a la siguiente dirección:

C/ García Paredes 76 Dpdo. 1A 28010 Madrid.

Por tanto debereís dirigir a la misma todas vuestras cartas y consultas.

EL VIDEOJUEGO DEL QUINTO CENTENARIO



Participa en la aventura más emocionante de los últimos 500 años.

Sí, como lo oyes, ves calentando motores porque el Quinto Centenario está ya cerca y con él vendrá uno de los juegos que más van a revolucionar el mercado: ***el tuyo.*** ¿Que no te lo crees?, ¿No sabes programar?, no importa, tú serás el guionista.

En efecto, lo único que tienes que hacer es pensar un tema interesante y original, una aventura por los mares del Caribe, el descubrimiento de una nueva civilización y convertirás tu relato en un videojuego. Para ello lo único que debes hacer es redactar un guión y preparar unos bocetos de las pantallas y gráficos. No importa que no dibujes bien, lo interesante es conocer tus ideas, puedes ganar importantes premios en metálico, material informático y siempre te quedará como recuerdo la camiseta ***"Videojuego del Quinto Centenario"*** que será entregada a todos los participantes sin excepción.

En el concurso estarán presentes las empresas distribuidoras de software recreativo, los medios de comunicación, programadores y las marcas más importantes de ordenadores. Os seguiremos informando en el próximo número.

LA NUEVA GAMA CPC PLUS

Amstrad intenta abarcar el mercado



Amstrad PLC anunció a comienzos del pasado verano sus planes para competir en el mercado de las empresas europeas especializadas en ordenadores domésticos, con el lanzamiento de tres ordenadores: la consola de juegos del Amstrad GX4000, el Amstrad 464 Plus y el Amstrad 6128 Plus.

La aparición de estos nuevos modelos es una respuesta al creciente mercado de las consolas y ordenadores de nivel medio. Según Malcom Miller, Director de Ventas y Marketing del grupo Amstrad: "Nos introducimos en el mercado de los ordenadores domésticos en abril en 1984 con el CPC 464 y desde entonces hemos efectuado una venta de 2.500.000 de estos aparatos, consiguiendo las mayores acciones del mercado en los territorios europeos más importantes. De todas formas, el mercado ha cambiado radicalmente durante los últimos años. Este mercado se ha desarrollado en tres submercados, que son: la consola de juegos, el ordenador de nivel de entrada y los aparatos de 16 bits de precios elevados".

Amstrad, cuyo éxito radica en parte a su rapidez a la hora de reaccionar ante los cambios del cliente, se ha dirigido ahora hacia las condiciones del mercado cambiante con la introducción de tres aparatos, cada uno de los cuales ha

Toda la familia de CPC PLUS dispone de una entrada de cartuchos ROM. Estos nuevos dispositivos aumentan la velocidad de carga (instantánea), evitan la piratería y ofrecen juegos mucho más completos, aunque seguramente más caros que las típicas cintas de videojuegos.



sido diseñado para competir en uno de los tres sectores del mercado.

La nueva gama de Amstrad Plus es el primer ataque de tres puntas que se aplicará a todo el mercado de ordenadores de juegos en Europa. El diseño y las características de los tres aparatos son el resultado de una cuidadosa planificación y adecuada consulta con todas las empresas más importantes del mundo del software de juegos.

Una de las consideraciones claves a la hora de diseñar los aparatos ha sido el reconocimiento de que Amstrad ha creado una base de consumidores leal y muy amplia y también a que durante los seis últimos años ha invertido gran cantidad en software para manejarlo en nuestros aparatos originales. La principal característica de estas nuevas máquinas, es que se ha incorporado una ranura para la inserción de cartuchos ROM.

Los nuevos ordenadores

Los ordenadores presentados, a excepción del AMSTRAD GX4000, son en concepto similares a anteriores modelos: el CPC 464 con cinta y el 6128 con disco, aunque en ambos modelos se ha incorporado una ranura para cartuchos ROM y se han revitalizado otros aspectos en los que el CPC estaba totalmente perdido, el control de sprites y el movimiento.

La consola de juegos para el Amstrad GX4000, que tiene un precio de venta al público de 19.900 pesetas iva incluido, se dirige al sector más nuevo y de más rápida expansión en el mercado. Viene embalado con un adaptador para la corriente, dos unidades de control de



Otro aspecto destacable es la inclusión de unos controladores de videojuegos. Son resistentes y cómodos, aunque poco fiables.



El Burnin' Rubber se regala con todos los modelos, aunque el 464 y el 6128 disponen de otro cartucho con el sistema (BASIC) y un disco (en el caso del 6128) con el CP/M PLUS.



El modelo GX4000 incorpora una gran cantidad de salidas: Control de dos joysticks digitales, control de señal analógica (no lo incorpora ninguna consola de las que se encuentran distribuidas en España, es muy útil para los simuladores de vuelo si conectamos un joystick analógico), salida de televisor, salida para el nuevo monitor Amstrad (en cuyo caso no hace falta fuente de alimentación), conmutador de encendido y apagado pra el sonido, conector para auriculares estéreo, entrada y salida para conectarla a otras consolas y euroconector. Además dispone de un botón de pausa, para esas interrupciones indeseadas y un conmutador de encendido-apagado. Sin duda alguna, la consola mejor equipada de las que se distribuyen en nuestro país.



La nueva gama de ordenadores Amstrad CPC, incluida la consola GX4000.

La consola de Amstrad modelo GX4000 con los manuales, el juego de regalo Burnin' Rubber y un controlador de juegos.

Características de la nueva serie

	GX 4000	464 Plus	6128 Plus
Procesador:	Z80 A	Z80 A	Z80 A
Memoria:	64 K	64 K	128K
Configuración:	Cartucho ROM	Cassette y cartucho ROM	Disco de 3" y cartucho ROM
Colores:	32 de 4096	32 de 4096	32 de 4096
Movimiento suave:	Si	Si	Si
Pantalla dividida:	Si	Si	Si
Sprites:	16	16	16
Sonido:	ASG estéreo	ASG estéreo	ASG estéreo
Puertos del joystick *Digital:* *Analógico:*	x 2 x 1	x 2 x 1	x 2 x 1
Salida de vídeo:	Sincro RGB Compuesto Modulador incorporado (sólo versiones inglesa, española, italiana) Enchufe Peritel/Euro	Sincro RGB Compuesto	Sincro RGB Compuesto
Monitor:	Monocromo 12" Color de 14"	Monocromo 12" Color de 14"	Monocromo 12" Color de 14"

palanca y un cartucho ROM gratis con el juego "Burnin' Rubber". Lo apoyarán las empresas líder de software europeas, como U.S. GOLD, Domark, Gremlin, Coktel, Anco, Infogrames y Ocean entre otras, cada una de las cuales se ha comprometido a suministrar juegos en cartucho para el aparato.

El Amstrad 464 Plus combina las ventajas de un ordenador totalmente especificado con drive de cassette incorporado y consola de juegos. Se suministra como estándar con una unidad de control de palanca, cartucho ROM que contiene el "Burnin' Rubber", así como BASIC, y la elección de un monitor de 12 pulgadas monocromo en gris o 14 pulgadas en color. El precio de venta al público es de 49.900 pesetas para el primero y de 69.900 para el segundo. El 6128 Plus versión monocromo vale 69.900 pesetas y el de color 89.900.

Cuando ordenadores y consolas vean la luz en España a mediados de Septiembre (aprox.), ya estarán disponibles cerca de treinta nuevos títulos, entre los que podremos encontrar algunos clásicos como: Spiderman, Tintin, Tennis Cup o las más novedosas segundas partes de: Robocop y Fire and Forget.



El Perfect Sound es un aparato muy simple, que se conecta a la salida paralelo del ordenador.

En muchas ocasiones y en esta misma revista hemos realizado gran cantidad de comentarios acerca de distintos programas y periféricos que permiten digitalizar cualquier fuente de sonido en nuestro ordenador casero y el Amiga es una potente herramienta para la edición musical y no mucho menos para la digitalización de sonidos.

Captura el sonido en tu Amiga

PERFECT SOUND 3.0

Para ello este aparato se sirve de un hardware y por supuesto, de un software que lo controla. El que en estos momentos nos ocupa es el Perfect Sound, un complejo periférico destinado a la digitalización de una fuente sonora Stéreo, observando la posibilidad de invertir, cortar, mezclar y ralentizar, entre otras, el sonido.

Hoy en día el sonido digital está de moda y los aparatos más comunes que pueden encontrarse son los CD (Compac Disk) o incluso los DAT (Digital Audio Tape), aunque estos últimos en un número mucho más reducido. Se trata de los nuevos lanzamientos que prometen acabar con los cassettes y con los discos convencionales.

Ambos, el CD y el DAT, graban números, que según su valor interpretan de un forma mayor o menor un determinado sonido. Un factor de indudable importancia para matizar la calidad del sonido es la velocidad de muestreo del aparato, los Compact Discs utilizan hasta 44.000 muestreos por segundo, lo que es igual a un rango de frecuencia entre los 0 a los 22 KHZ, más de lo que la mayoría de las personas puede llegar a oir. Nuestro Amiga dispone de hasta 28.000 muestreos por segundo, lo que le confiere una calidad más que aceptable (algunas de las digitalizaciones que hemos realizado en redacción, con equipos normales, han llegado a dejarnos perplejos por su calidad, no sabríamos diferenciar la original de la digitalización).

Existe otro parámetro que determina la calidad del sonido digital y éste es el valor máximo de muestreo, que en nuestro ordenador puede variar entre 127 y -127 (respecto a los 32.768 y -32.768 de un Compac Disk).

¿Porqué sonido digital?

La primera y la más importante de las razones por las que el sonido digital se ha hecho tan popular entre todos nosotros, es la facilidad con que permite ser editado usando el sotware adecuado, lo que nos permite mover, cortar, invertir e incluso hacer ecos con una fuente de sonido.

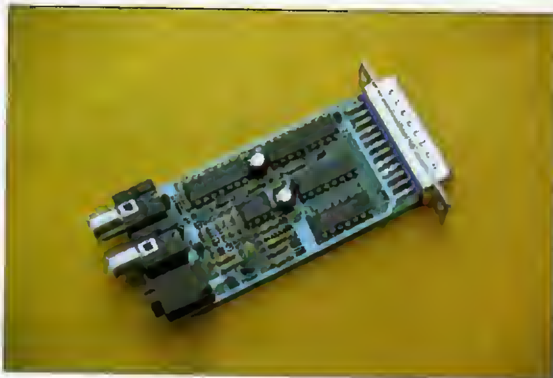
Otra de las razones más poderosas es la calidad, ya que en realidad el sonido digital no es, ni más ni menos, que una sucesión de números y se manipulan en nuestro ordenador como si de cualquier otro dato se tratase. Prueba de la alta calidad del sonido digital es el software de nuestro Amiga, se almacena de la misma forma que el sonido digitalizado y no obtenemos ningún tipo de error de lectura a no ser que el disco se encuentre dañado.



Pantalla del programa Perfect Sound trabajando sobre una digitalización.

Las opciones

El software de que viene acompañado el Perfect Sound no es precisamente una maravilla, aunque nos permite realizar una gran cantidad de efectos que otros programas más potentes no admiten.



Entre las opciones más interesantes podemos destacar: Looping, el sonido se repite continuamente en los límites establecidos; Set New Playback Speed, permite cambiar la velocidad de reprodución; Paste, para mezclar; Deleting, borra un sonido; Insert, para insertar un determinado bloque; Filter, activar o desactivar el filtro; Create Stereo, duplica la señal mono; Create Instrument, crea instrumento y, por supuesto, las habituales e indispensables opciones de cargar y grabar, entre muchas otras.

Conclusión

Nos encontramos ante un estupendo periférico para el Amiga que permite digitalizar con una fiabilidad y facilidad plausibles cualquier sonido, ya sea mono (canal izquierdo o derecho) o estéreo. El software es completo y fácil de manejar, aunque se echa de menos la posibilidad de poder utilizar otros programas que no sean el Perfect Sound. Viene acompañado de algunas demostraciones que permiten evaluar la capacidad del aparato.

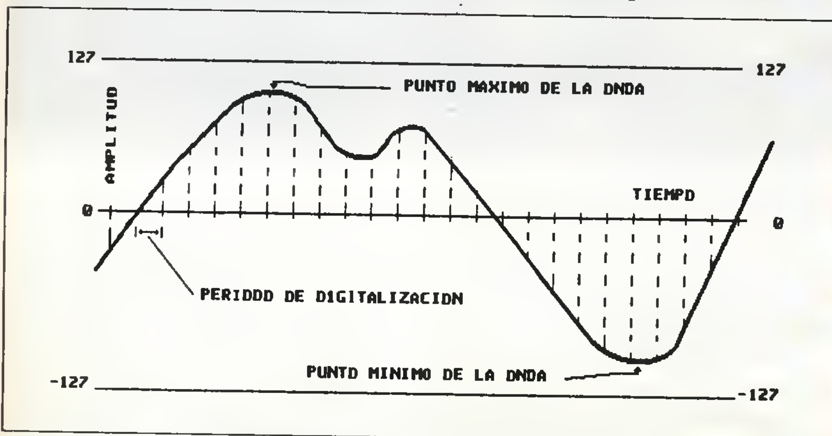


Figura 1. Ejemplo de digitalización.

FICHA TECNICA

- *Digitalizador de 8 bits.*
- *Dos canales de entrada audio (Estéreo).*
- *Entrada para micrófono.*
- *Filtro para el ruido.*
- *Hasta 40.000 digitalizaciones por segundo (en mono).*

Precio: 13.900 pesetas.

Programa:
PERFECT SOUND

Creador:
SUNRIZE INDUSTRIES

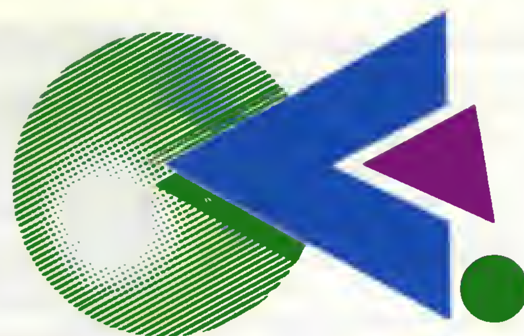
Material cedido por:
ABC ANALOG, S.A. C/Santa Cruz de Marcenado Nº.31 28015 Madrid. Teléfono: (91) 248 82 13.

Lo Mejor:
Potente y de mucha calidad.

Lo Peor:
No pueden utilizarse otros programas para digitalizar con el Perfect Sound. El manual y el programa están en inglés.

SOFTWARE EDUCATIVO

APRENDE INGLES CON



¡Inglés computerizado!

Los programas educativos nunca han contado con el apoyo o la simpatía de los usuarios en nuestro país, quizá sea debido a que hasta ahora, nunca han tenido la suficiente calidad. Ahora tenemos la oportunidad de juzgar nosotros mismos la nueva serie de programas educativos distribuidos por Sytem 4.



Pantalla de presentación de Enigma en Oxford. (VGA)

Por fin Cocktel Vision, firma que hasta ahora había sorprendido por sus extraordinarios juegos para las máquinas de 16 bits, ha creado un nuevo sello llamado Cocktel Educative. Cocktel se dedicará exclusivamente a la creación de software de tipo educativo, contando con un gran equipo de apoyo, de traductores y consultores, para que el producto final sea de la máxima fiabilidad y posea la mayor calidad posible.

Cocktel Educative ha lanzado ya y va a lanzar un gran número de títulos para el gusto y el mejor aprendizaje de todos. Los primeros ejemplares que llegan a nuestras páginas son tres increíbles cursos de inglés, cada uno con su dificultad correspondiente, que va, desde el nivel medio inferior, hasta el nivel superior pasando por el nivel medio alto.



Estos tres títulos son: "Paseo por Hyde Park", de nivel inferior, "Balada en el país del BigBen", de nivel medio alto, y "Enigma en Oxford", de nivel superior.

En resumidas cuentas...

Al principio suponíamos que se trataría de una serie de programas del montón, un grano de arena más dentro de lo que supone la pequeña gama de programas educativos, pero suponíamos mal, ya que pronto nos dimos cuenta de que estabamos equivocados por completo.

Los programas poseen un extraordinario método de aprendizaje, alternando gráficos y texto, preguntas, animaciones y demás factores que hacen que el usuario participe, que sea una parte dinámica durante el desarrollo, que no sólo se dedique a esperar y observar para más tarde responder, como venía siendo costumbre en todos los programas de este tipo creados hasta la fecha. Todo ello, manejado por el ratón (si se cuenta con uno) con la máxima facilidad. Es algo fantástico. Los cursos cuentan con un grado progresivo de dificultad, dentro de los que ya son los niveles establecidos. Es algo nuevo, algo que se sale de los moldes de lo que teníamos por concepto de programa educativo, es algo revolucionario.

Los programas en si constan de varias lecciones o sesiones de aprendizaje, pudiendo escoger, como es lógico, al principio, la que vayamos a ver. En cada lección se pone de manifiesto un nuevo método de preguntas o un sistema diferente a lo que habíamos hecho en la lección anterior, logrando mantener de esta manera la atención y el interés de los más pequeños (y los más grandes que no se den por aludidos).

El grado de dificultad esta muy bien ajustado en todos los niveles, aspecto que contribuye a aumentar la funcionalidad y utilidad del programa en sí.

Os podemos garantizar, que nunca habeis visto nada igual, un método tan sencillo para disfrutar y divertirse



Big Ben Balada, conversación en inglés. (VGA)

aprendiendo inglés. Algo francamente bueno, un sistema hasta ahora sin explotar.

Más concretamente...

Por lo general, los cursos de Cocktel Educative se dividen en varios sub-niveles, a los que podemos acceder mediante el menú principal, y a los que se supone se ha llegado aprobando el nivel anterior.

El curso de nivel medio-bajo: "Paseo en Hyde Park", se descompone en varios niveles, como ejemplo a lo antes mencionado: En primer lugar podemos optar por una pequeña introducción que nos sumerja ligeramente en la aventura, en segundo lugar nos encontramos con la opción de "encuentro", en la que conoceremos a un chaval inglés, en tercer lugar, un paseo por Londres, ir de compras, conocer Hyde Park...



Estas son, en muy resumidas cuentas, las posibilidades casi ilimitadas que se nos ofrecen en estos fabulosos cursos de inglés de Cocktel Educative, pero sin duda alguna, y como consejo, os diremos que lo mejor es probarlo y experimentar, una vez que lo hayáis hecho, nos daréis la razón.

Como accesorio a nuestros cursos computerizados de inglés, además de los diskettes de rigor, se entrega con cada programa una cinta de cassette en la que van grabados diálogos complementarios y ejercicios sobre el desarrollo del programa.

Todo el desarrollo del curso está realizado con un gusto excepcional, tanto estético como técnico, no falta ni falla nada: Los gráficos son fantásticos (En PC & Compatibles soportan Hercules/CGA/EGA/VGA), tienen sonido, animaciones, un acabado exquisito... Para colmo, han incluido incluso la opción del Interface sonoro Intersound MDO. Desde luego, si hay algo que estos cursos denotan, es la fe y el buen hacer de sus programadores.

Ya era hora de que alguien se tomase en serio la creación y elaboración de programas educativos, y estamos seguros de que Cocktel Educative, con esta magnífica serie logrará establecer un mercado para esta clase de software.

César Valencia Perelló.

VERSION COMENTADA: PC

¡Felicidades a Cocktel educative!, ya que esta primera incursión que han hecho en el mundo del software educativo no podía ser mejor, han empezado con buen pie, a ver si siguen así. Desde aquí les deseamos suerte.

Versiones disponibles:

PC y Amiga.

Creador:

COKTEL EDUCATIVE

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

El método de aprendizaje, el conjunto.

Lo peor:

Las dichosas claves de seguridad, ¡Cansan!.

sinclair

¡ARGHS!

¡HII!

EL ACTION PACK DE SPECTRUM ES DEMASIADO... VIENE CON JOYSTICK, JUEGOS Y UNA PISTOLA ELECTRÓNICA QUE NO VEAS CÓMO TIRA...

YA...

¡ARGHS! ¡HUYAMOS! AHORA TIENE PISTOLA.

BUU! BUU!

¡HORROR!

ZX SPECTRUM+2 ACTION PACK



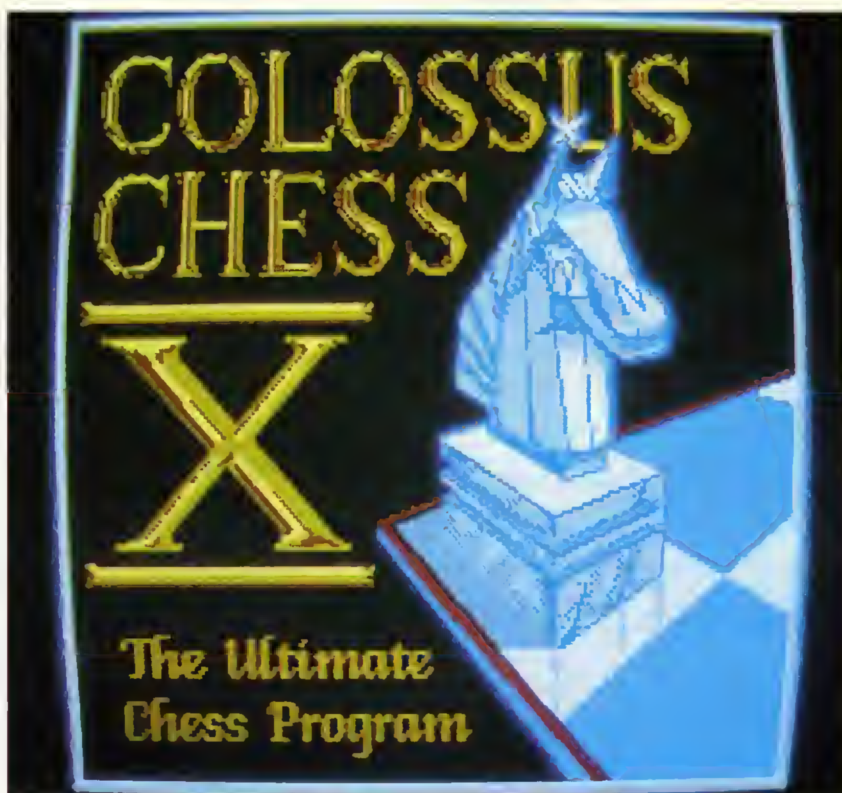
CON EL CPC 6128 COLOR DE AMSTRAD, ADEMÁS DE TENER TU ORDENADOR, PUEDES VER LA TELEVISIÓN... LLEVA TELECONVERTIDOR ¡ALUCINANTE! ¿NO?

SÍ...

AMSTRAD

¡TU ELIGES, CHAVAL!

AMSTRAD ESPAÑA, S.A. Aravaca, 22 - 28040 MADRID



Los programas de ajedrez son algo que siempre ha estado presente en el mundo del software de entretenimiento, los primeros juegos de este tipo, poco avanzados y no muy potentes, como Masterchess, Chess the Turk, Microchess, etcétera, sólo pretendían hacer pasar un buen rato al usuario planteándole una interesante confrontación ajedrecística con la máquina.

Esto sí que es Ajedrez...

Hoy en día, los juegos de ajedrez aspiran a algo más, se organizan campeonatos entre ellos, como si de un torneo real se tratase. Se evalúa la capacidad de cada programa y se plantean otras muchas pruebas que harán del ganador un hito.

Ya en su día, el predecesor del juego que este mes nos ocupa, fue clasificado en primer lugar en un torneo entre juegos de ajedrez que se efectuó hace unos años. La potencia de "Colossus IV" era indudable, superó a otros programas del género, tales como "Cyrus II", "Clock Chess"... Incluso ganó a programas de ajedrez que corrían en máquinas superiores a la de "Colossus IV".

En esta ocasión, nos llega COLOSSUS CHESS X, la versión mejorada y avanzada del programa que en su día fue campeón del mundo.

En Colossus X no sólo se mejoran los detalles superfluos o estéticos, sino que además se potencia el juego de la máquina, pudiéndose llegar a niveles insospechados.

En primer lugar, esta versión nos llama la atención por lo completa que es. Cuando se empieza la partida, se nos pide que insertemos el disco de "aperturas", es decir, que el segundo disco del juego (ya que Colossus X ocupa dos discos), sólo se ha utilizado como librería de jugadas, defensas y aperturas.

Podemos seleccionar a nuestro antojo el tiempo de respuesta que le damos al ordenador, así como el nuestro (que puede ser indefinido).

Se nos permite mediante una opción el girar el tablero y verlo desde cualquier perspectiva, así como elegir el tipo de fichas que queremos entre cuatro clases diferentes: futuristas (muy extrañas), medievales, orientales y standard. Podemos realizar, como no, acciones elementales, como jugar la partida en dos o tres dimensiones, según deseemos, o utilizar la opción especial de resolución de problemas. Además, le podemos pedir consejo al ordenador, ver las anteriores jugadas, una partida anterior, o crear nuestra propia biblioteca de jugadas.

Algo increíble es que el nivel de juego no se elige, sino que lo selecciona la máquina automáticamente dependiendo del nivel de juego del humano con el que se enfrenta. Algo aún mejor, y es que parece mentira hasta qué punto han llegado en esta maravilla de programa, es que la máquina "aprende de sus errores" y de los nuestros, es decir, va grabando todas las partidas que jugemos con ella y todos los movimientos clave para consultarlos después, es decir, que cada vez que juguemos, la máquina "sabrá" más.

Algo no menos asombroso es que podemos ver como "piensa" el programa, se nos permite observar la secuencia de jugadas procesadas a toda velocidad y el balance de cada una (cuanto mayor sea el valor negativo, más perjudicial será la jugada y cuanto mayor sea el valor positivo, mejor será la jugada).

El programa está pensando en todo momento, cuando le toca jugar, y cuando nos toca a nosotros, es decir, que mientras nosotros pensamos en nuestra jugada, el también está valorando posibles respuestas.

Se incluye también un editor de aperturas, ataques y partidas en general, pudiendo ver, por ejemplo, todos los movimientos de la partida Karpov - Mephisto (y más de 1.000 partidas más), con su correspondiente resultado (en este, aunque parezca increíble, perdió Karpov).

En definitiva, COLOSSUS CHESS X es el más potente, completo, cuidado y avanzado simulador de ajedrez que

VERSION COMENTADA: PC

Colossus X Chess es una pequeña maravilla en nuestros PC's. Sin duda el programa más completo y potente de ajedrez programado hasta la fecha.

Otras versiones:

PC, AMIGA, Atari ST.

Creador:

CDS

Distribuidor:

PROEIN S.A.

Lo mejor:

Muy completo

Lo peor:

Las fichas tardan en imprimirse



Gráficos: 7
Sonido: -
Adicción: -



se ha creado hasta la fecha. Si eres un aficionado a este juego, corre raudo a la tienda más cercana y hazte con él.

Si por el contrario, no eres un ferviente admirador de este juego, Colossus X te sorprenderá, porque incluye un montón de opciones nuevas y distintas que ningún programa incluía hasta la fecha. Además cuenta con una opción especial para enseñar a jugar a aquellos que no sepan, subiendo progresivamente el nivel de juego, con explicaciones, etcétera... Os garantizamos que os gustará.

JUEGOS



No hace mucho tiempo que podemos disfrutar en España de las increíbles aventuras gráficas de Lucas Film. El primer paso lo dio la aventura gráfica basada en la última película de Indiana Jones, con un gran argumento y una fiel similitud con el film de la que toma el nombre, el juego nos deleitaba con sus gráficos, sonido, presentación y demás aspectos. En definitiva, un juego diez.

MANIAC MANSION

El loco rescate de Sandy

Ahora, y después de un corto período de tiempo (la aventura gráfica de Indiana se empezó a distribuir en España hace aproximadamente un mes) nos llega este entretenido programa que hará las delicias de todos aquellos usuarios que hayan tenido la suerte de jugar con la anterior producción de este tipo o tengan ganas de probarlo. Se trata de MANIAC MANSION, otra super-producción de Lucas Film en la que se puede apreciar los sobresalientes aspectos del juego, así como el buen hacer y la genialidad de sus programadores.

En primer lugar, el juego llama la atención por su presentación, tanto física (viene embalado en una caja de grandes dimensiones, plastificada, con un poster gigantesco, un manual de instrucciones muy completo...), como estética, ya que sólo por la increíble introducción animada del programa quedamos completamente asombrados. El juego es muy complejo, y el argumento también.

La historia

Hace dos décadas que un meteorito se estrelló en las proximidades de una mansión abandonada, los ocupantes del asteroide, una repulsiva familia de extraños seres, hicieron del viejo caserón deshabitado, su hogar. El doctor Fred, cabeza de familia de la casa, ha secuestrado a Sandy, una joven chica, como conejillo de indias para sus experimentos de trasplante de sesos. Pero los amigos de Sandy no están dispuestos a permitir que este macabro experimento llegue a su fin y tres de ellos van a intentar por todos los medios rescatarla de las garras del malvado y cínico doctor Fred. Para ello deben entrar en la misteriosa mansión e investigar hasta lograr su objetivo, que por cierto, no es nada, pero que nada fácil.

Al empezar la partida podemos seleccionar a varios personajes, exactamente tres, imprescindibles para completar la misión. El sistema de manejo es igual al de la anterior producción "Indiana Jones y la Ultima Cruzada", aunque con otro tratamiento, no se nos ofrecen soluciones, nosotros mismos debemos encontrarlas. Para ello controlamos el cursor con el ratón, formando la frase que vamos a utilizar, elegimos la acción que queremos y apuntamos al objeto en la pantalla del juego.

El desarrollo es realmente original y adictivo, provocando en el jugador después de realizar una acción con éxito una euforia incontenible. Es francamente entretenido y sumamente original, ya que algo que es digno de mención durante el juego es la sucesión de una serie de graciosas escenas y animaciones, como si de una película de dibujos animados se tratase, con diálogos tan graciosos que provocaron una sonrisa digna de una comedia.

Valoración

Maniac Mansion es un juego muy entretenido que nos hará pasar horas y horas delante del monitor intentando resolverlo. Además, se ha sabido imprimir muy bien el grado de dificultad, lo que hace que la adicción llegue a su límite.

Los gráficos han sido realizados en VGA/MCGA, CGA, EGA, Tandy y Hércules. Están muy bien hechos, las pantallas son dignas de mención, y las animaciones así como todo el aspecto gráfico en general es sobresaliente.

El sonido es muy bueno, y aprovecha muy bien las pobres cualidades sonoras que nos brindan los PC's.

En cuanto a los defectos podemos destacar alguna que otra traducción, como la máquina "Hunk-O-Matic", ¿quién podría imaginarse que se trata de una máquina de gimnasia?, o algunos mensajes sin traducir que podrían haberse incluido sin ninguna dificultad.

VERSION COMENTADA: PC

Un programa francamente bueno y entretenido con un acabado digno de mención y unos gráficos soberbios. Muy bueno. Recomendado

Otras versiones:
Amiga y PC.

Creador:
LUCASFILM

Distribuidor:
ERBE

Lo mejor:
El desarrollo

Lo peor:
Movimiento lento en las máquinas



Gráficos:	9
Sonido:	8
Adicción:	9

JUEGOS

DRIVIN FORCE

Velocidad y buenos gráficos

En pocas ocasiones hemos tenido la oportunidad de probar juegos de carreras del tipo de Drivin Force, la mayoría son lentos por excelencia, aunque tampoco éste juego se lleva la palma, ya que peca de algún tipo de errores que podrían haberse salvado con gran facilidad.



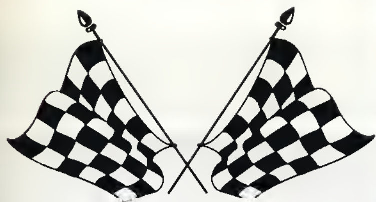
Avanzando a todo gas por la carretera. (Amiga)

El juego comienza con una brillante melodía, digna de la capacidad sonora del Amiga, mostrando un atractivo menú donde tenemos la posibilidad de elegir el tipo de control del vehículo (ratón o joystick), si deseamos una melodía durante el juego (podemos escoger entre siete) o, por el contrario, sonidos especiales. También podemos escoger el vehículo que deseemos (a elegir entre un Formula 1, una moto, un camión, un coche o un Buggy) y el tipo de competición o de carrera.

Cuando accionemos el botón de disparo aparecerá una bonita ilustración que nos situará en la escena donde se va a desarrollar la carrera. El juego comienza, nos encontramos en última posición y debemos hacer lo posible por situarnos en primera antes de que las tres vueltas concluyan. Es la única forma de poder clasificarnos.

Durante la carrera debemos competir contra gran diversidad de vehículos, saltar sobre el asfalto deteriorado para evitar caídas y tomar las curvas con precaución, ya que podemos estrellarnos contra un árbol o caer por un precipicio. Sin embargo éste no es el mayor problema con el que podemos toparnos, ya que en este veloz deportivo el enemigo es el tiempo, somos inmunes a cualquier tipo de golpe o caída, como si viajásemos en el interior de un cuerpo totalmente elástico que rebota y continua su trayectoria sin sufrir más perdida que la del tiempo.

En el menú de opciones podemos seleccionar el tipo de competición que deseamos. Se encuentran disponibles: Knockout, Liga, Championat, Mini





En cada fase el ordenador carga del disco un bonito paisaje. (Amiga)

Knockout y Mini Liga. Cada vez que elijamos una y presionemos sobre el botón de comienzo, el ordenador mostrará un paisaje correspondiente a la fase que se va a desarrollar. Algunas de estos circuitos nos impiden seleccionar algunas de las opciones disponibles, como por ejemplo, el tipo de coche con el que vamos a circular.

Valoración global

Nos encontramos ante un juego atractivo, con buenos gráficos, efectos de sonido y un manual de instrucciones completo y detallado con todas las ilustraciones de las pistas que lo componen. Algunos detalles se han descuidado un poco, como la explosión de los vehículos al chocar, sin embargo podemos decir que Drivin Force es un buen juego que supera con creces a otros similares que ya salieron a la venta. Recomendado a los amantes de las carreras y la velocidad.




¿Preparados para la carrera?

VERSION COMENTADA: AMIGA

Drivin Force es uno de esos juegos que cuentan con unos gráficos cuidados, buenos efectos de sonido y gran velocidad, todos los ingredientes necesarios para un gran juego, aunque en este caso se ha estropeado gran parte del programa por la falta de realismo. ¿Desde cuando se ha visto que un coche se estrelle a toda velocidad con una casa u obstáculo y no explote?, ¿Porque las caidas de los vehículos desde las alturas de la carretera se realizan como si dispusieran de un paracaidas?. Sin duda alguna son preguntas sin respuesta que no afectan demasiado a la jugabilidad de Drivin Force.

OTRAS VERSIONES:

Atari ST y Amiga.

Creador:

DIGITAL MAGIC SOFTWARE.

Distribuidor:

SYSTEM 4.

Lo mejor:

Muy veloz.

Lo peor:

Efectos poco reales.



Gráficos:	8
Sonido:	7
Adicción:	8

JUEGOS

STARBLADE

Aventura en las estrellas



"El oscuro poder de Genolyne es inmenso. Jamás me hubiera enfrentado a él aunque ya había librado peligrosas batallas y sobrevivido al estallido de una supernova. No, hubiese sido una locura. Nunca habría aceptado la misión de no contar con el más fabuloso navío de guerra que jamás se haya construído: el Starblade."

Corría el año 3001. Aunque parezca extraño, la Tierra no sólo no había desaparecido víctima de la estupidez humana, sino que además las condiciones de vida habían mejorado ostensiblemente gracias a los avances tecnológicos. De todas formas, el maravilloso planeta azul se les había quedado pequeño a los hombres y se habían lanzado con notable éxito a la carrera espacial en busca de nuevos mundos y de civilizaciones desconocidas.

Pero el espacio infinito guardaba sorpresas desagradables. Seres monstruosos, atmósferas venenosas y criaturas hostiles acechaban al incauto viajero. El mayor peligro, sin embargo, no fue ningún virus extraño ni una raza de monstruos viscosos con tentáculos. El terror más refinado sólo podía ser obra de la maldad, la codicia y el odio y estas características pertenecen exclusivamente a un intelecto desarrollado. La raza humana había dejado atrás todos estos defectos y vivía en paz y armonía con sus semejantes desde hacía siglos. Pero en el remoto planeta Skevis habitaba una especie inteligente y nada amistosa. Influidos por la que ellos llamaban "nuestra bienaventurada madre Genolyne" amenazaban con sembrar el caos a nivel interestelar.

El asesinato de Julius Mad Brain, jefe del Frente de Lucha Científica de la Tierra, fue la gota que colmó el vaso. Inmediatamente se formó una asamblea de emergencia y se habilitó para el combate la más maravillosa nave de guerra con tecnología centauriana: el Starblade.

Lógicamente, sólo el más aguerrido mercenario podía pilotar tal ingenio y llevar a cabo la misión destructiva de tan maléfico poder con éxito. Y el combatiente en cuestión fui yo: Storm Walker. Sabia elección, modestia aparte.

El plan fue llevado en secreto, pero los ojos de Genolyne están en todas partes, así que a estas alturas ya saben que voy a por ellos. ¡Y qué más da!. El peligro es el motivo de mi existencia y ahora que estoy a los mandos del Starblade no tengo nada que temer. ¡Qué

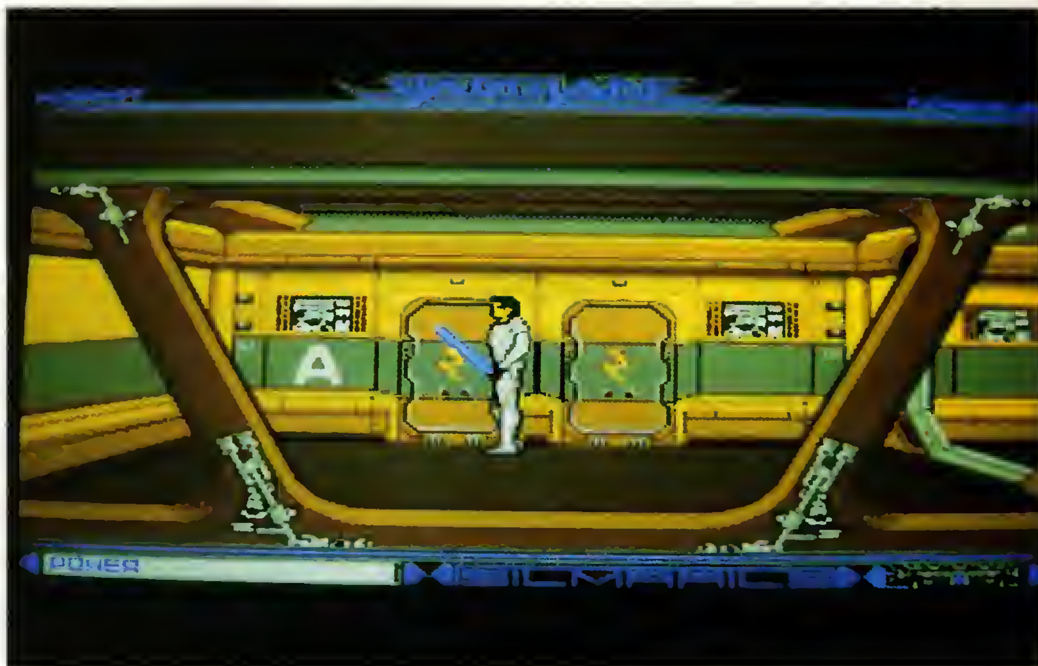
me importa que hayan puesto precio a mi cabeza!. Es más, me halaga. 200.000 créditos es mucho más de lo que nunca pensé que valiera mi pellejo. Claro que, bien pensado, es una tontería jugarse el cuello por un puñado de créditos. Tendré que hacer un largo viaje por mundos hostiles en busca de los materiales necesarios para completar mi tarea, tratar con despreciables usureros y quizá luchar contra feroces alienígenas... Bueno, ya es tarde para rajarse. La cuenta atrás ha comenzado. 10..9..8.. ¿Qué es esto?. Me tiembla el pulso como a un vulgar novato. Calma, Storm. 7..6..5.. Si pudiera echar un trago. Tengo el gaznate reseco. 4..3..2.. ¿Pero qué hago?.¿Estoy loco?. Me enfrento a una muerte segura. 1..¡cero!. Bien, de los cobardes nada se ha escrito. ¡Ignición!. ¡Allá voy, gente!. ¡Poned gladiolos en mi tumba!."

Starblade es una aventura al estilo del Colorado o Le Fetiche Maya pero sin iconos en pantalla. De entrada resulta especialmente atractivo el diseño de los decorados y el perfecto movimiento de Storm Walker. El nivel gráfico es uno de los puntos sobresalientes del juego. El sonido, sin ser espectacular, cumple con el objetivo de poner una ambientación adecuada.

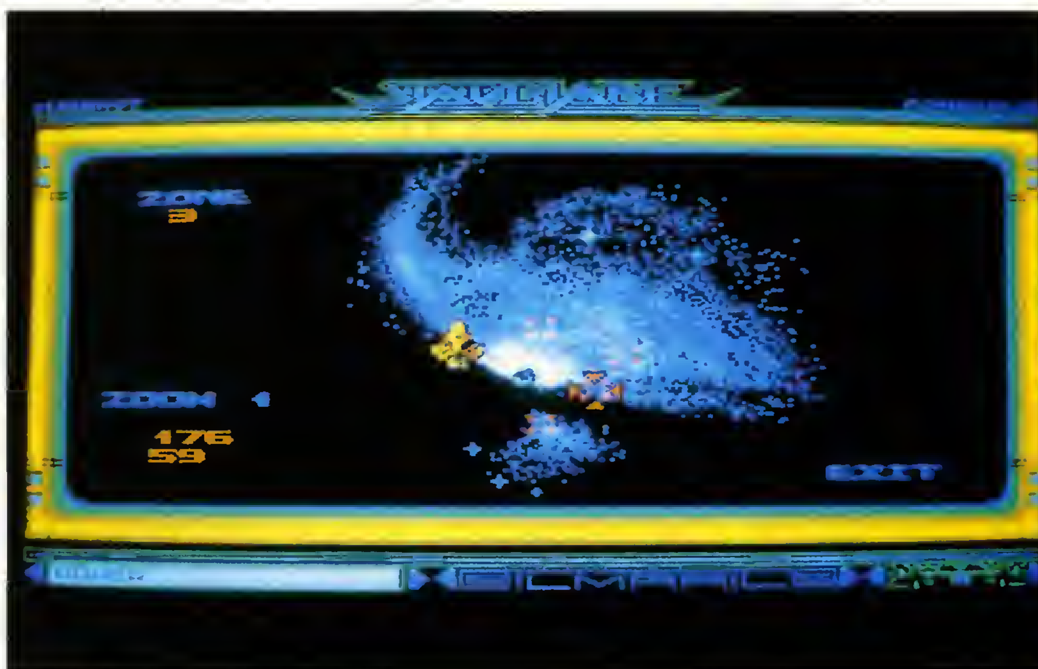
La primera toma de contacto con el juego consiste únicamente en un ir y venir deambulando por las diversas estancias de la nave, que aunque parezca de extensión infinita no lo es, ni mucho menos.

Así como en otros juegos el manual de instrucciones resulta ser un panfleto decorativo, en Starblade es interesante echarle un vistazo al mapa de la nave para no pasarnos horas dando vueltas a lo tonto por los pasillos. ¿Lo tenéis ya?. No, ése no. El de la página 10. Vale. Ya podéis empezar a jugar.

Estáis en la sala de control del Starblade. Al fondo, el panel de mandos se selecciona acercándose a él y pulsando



La espada láser nos servirá para defendernos.



Examinando el espacio.



Menú de opciones del juego.

disparo. En frente, dos teletransportadores marcados con una 'S' y una 'M' transportan a Walker hasta la sala de stocks y de motores respectivamente y se seleccionan también con el botón de disparo. Pulsando la barra espaciadora aparecerá en pantalla el inventario. A la izquierda de éste vienen unos iconos con las acciones especiales que puede desempeñar Storm Walker: coger, dejar, intercambiar, desintegrar, cargar objetos en el Altta. En un momento dado, sólo podremos realizar las acciones cuyo icono no aparezca borroso.

En primer lugar, es aconsejable darse una vuelta por la nave fisgando en los armarios a ver qué podemos pillar. Visto que no hay más que piezas de recambio y otras cosillas más, decidimos coger estas últimas, que no son otra cosa que una estupenda espada láser modelo Darth Vader y unos cuantos cereales por si aprieta el gusanillo. La escafandra y el oxígeno no son útiles por el momento.

Hecho todo esto, ya podemos dirigirnos a la puerta marcada como SAS 1 en el manual. Después, salimos por la izquierda y ¡oh, sorpresa! allí nos está esperando, todo reluciente, el ya mencionado Altta, un pequeño transbordador, y nos damos un garbeo por el espacio hacia un planeta que está tirando todo recto y luego a la derecha. Eso está bien, que no todo va a ser aburrirse en el Starblade.

Después de dar unos cuantos mandobles con la espada para desentumecer los músculos y de comprar unas cuantas chucherías en las tiendas, nos volvemos al Starblade, hogar, dulce hogar.

Pero los horizontes que podemos contemplar son mucho más amplios que todo esto. Volvemos al puesto de pilotaje y pulsamos disparo. De los cinco iconos que aparecen, seleccionamos el número tres que nos permite elegir un nuevo planeta de destino. No seáis pardillos y no vayáis a Skevis, que allí habían puesto precio a nuestra cabellera. Una vez realizada la elección, podremos escoger la velocidad del viaje. Si váis en vuelo hiperespacio llegaréis antes pero agotaréis energía. Si váis en vuelo convencional lo que agotaréis será vuestra paciencia. Vosotros veréis.

Los otros paneles del puesto de mando, numerados del uno al cinco, nos dan una vista general del estado de la nave, nos permiten emitir mensajes, viajar a otros planetas como ya hemos dicho, subir al puesto de combate y cargar o grabar partidas.

Todo esto constituye el funcionamiento básico de Starblade. Con el tiempo aprenderéis a enviar mensajes de socorro pidiendo combustible, tendréis ocasión de combatir naves enemigas y descubriréis lo que hay que hacer en cada planeta. Poco es, pero con estas pequeñas instrucciones cogeréis pronto el tranquillo a este fabuloso juego que de otro modo quizá hubiérais dejado por imposible al no saber salir siquiera de la nave nodriza.

El software francés viene pisando fuerte desde hace ya tiempo y no tiene intención de quedarse rezagado. Buen trabajo, sí señor.

VERSION COMENTADA: AMIGA

Un juego impecable en su realización. Cuesta un poco cogerle el gustillo, pero una vez que se llega a comprender su funcionamiento resulta tan adictivo que os será imposible cargar otro programa en las semanas que os lleve completar la misión de Storm Walker. Chapeau, señores de Silmarils.

Otras versiones:
Amiga, Atari ST y PC.

Creador:
SILMARILS

Distribuidor:
PROEIN S.A.

Lo mejor:
Técnicamente perfecto.

Lo peor:
Difícil.



Sonido: 8
Gráficos: 9
Adicción: 9



Selección de camiseta.

El fútbol más perfecto

Este año ha habido mundiales. Figuras en potencia y jugadores frustrados, seleccionadores de butaca y comentaristas de pega, hinchas y forofos, aficionados todos, hemos tenido ocasión de hartarnos y requetehartarnos de ese deporte que tanto nos gusta y nos hace sufrir: el fútbol.

La retransmisión de dos (o más) partidos diarios ha sido más de lo que un simple mortal puede soportar. Esa maldita coincidencia del Campeonato Mundial con los exámenes de junio y selectividad ha motivado un espectacular incremento del índice de suspensos per cápita. Mas no desesperéis, amigos, si vuestros padres han decidido dejaros en casa de los abuelos mientras ellos se marchan de vacaciones a la playa con esa hermana tan repipi que tenéis. Si aún no habéis perdido la vista frente al televisor viendo todos los partidos (aunque jugaran Estados Unidos o Emiratos Arabes), ahora tenéis la ocasión de quedaros completamente cegatos con el monitor de vuestro Amiga, disfrutando del magnífico Kick Off 2.

La publicación de este espléndido programa ha sido anunciada a bombo y platillo desde hace meses, pero sus distribuidores han sido lo suficientemente astutos como para sacarlo a la luz al final de toda esta avalancha de programas de carácter balompédico. Así han estado seguros de que su producto es el más completo de todos.

Los últimos serán los primeros, suele decirse, y si Kick Off 2 ha sido el último de los simuladores de fútbol en comercializarse con motivo de los mundiales, ha de ser forzosamente el primero a la hora de elegir el mejor de todos. He aquí sus poderes: infinidad de detalles realistas y novedosos, calidad técnica igual o superior al Kick Off y gran diversidad de campeonatos en los que competir.

El menú principal

De entrada se nos ofrecen nueve interesantes opciones:

1. Juego Simple: partido contra el ordenador u oponente humano (o similar). Incorpora la original posibilidad de jugar dos, tres y hasta cuatro personas a la vez, usando un adaptador especial para enchufar dos joysticks más al Amiga.

2. Liga: formada por ocho equipos a los que podemos cambiar el nombre. También se permite, como en el Kick Off, cargar y salvar ligas.

3. Copa: el campeonato de Copa va por eliminatorias (cuartos de final, semifinales y final).

4. Internacional amistoso: opción equivalente a la del juego simple pero

con equipos elegidos entre selecciones nacionales de distintos países.

5. Práctica: uno o dos jugadores pueden entrenar formando parte de un mismo equipo.

6. Opciones: menú que incorpora distintas posibilidades referidas al juego simple y al internacional amistoso. Se nos permite elegir el tipo de campo, la fuerza del viento, el nivel de habilidad propio y del contrario, la velocidad, si queremos reemplazar tácticas de juego o jugar prórroga y penaltis en caso de empate, la habilidad de variar ligeramente la dirección del balón después de chutar para conseguir disparos con efecto, la duración del encuentro e incluso el árbitro (ya sabemos que Mr. Screech es como Mazorra Freire, el tarjetero más rápido del Oeste).

7. Eventos especiales: tiene almacenados todos los grupos de la fase final del Mundial de Italia'90. Así podremos intentar hacer un mejor papel ante Uruguay, vapulear aún más a los coreanos y ganar más claramente a los belgas. Además, permite cargar desde disco cualquier otro campeonato especial que hayamos grabado previamente.

8. Repeticion de las jugadas: crea un archivo en disco de las jugadas más interesantes así como de los goles de oro.

9. Diseño del uniforme: interesantísima y esperada opción que nos permite cambiar los colores de camiseta y pantalón de nuestro equipo. Existen seis tipos diferentes de camisetas: lisa, con franjas verticales y horizontales, arlequinada, con mangas de distinto color y con franja en diagonal estilo Rayo Vallecano.



En esta nueva versión del Kick Off, los gráficos de Spectrum han mejorado bastante.



Jugando en suelo mojado. (Amiga)

Relismo a tope

Kick Off era por su velocidad, perfecto scroll, manejo de balón, sonido y demás detalles, el simulador que con más verismo se había adentrado en el mundo del fútbol. Kick Off 2 conserva todo lo bueno de su antecesor e incorpora muchas más curiosidades: jugar con campo embarrado, hierba artificial, campo pesado o normal hace que el bote y la velocidad de la pelota adquieran características absolutamente acordes con la realidad. En mitad del partido podemos asumir la identidad del entrenador cambiando la táctica del equipo y realizar hasta dos sustituciones. Esto es aconsejable cuando un determinado jugador baja su rendimiento por cansancio y obligatorio en caso de lesión. Resulta curioso ver salir a un futbolista cojeando del terreno de juego para ser sustituido por otro compañero. En las faltas peligrosas los defensas colocan barrera y a la hora de lanzarlas podemos hacerlo con distintos efectos del modo que se explica en el manual. Una queja: la tan anunciada inclusión del fuera de juego entre las infracciones que contempla el reglamento del Kick Off 2 brilla por su ausencia. Pequeño tirón de orejas al culpable.

Cabe mencionar que la opción de diseñar el uniforme de nuestro equipo hace que jugar la Liga Nacional, la Copa de Europa o cualquier otro campeonato con los colores exactos de los equipos participantes proporcione una absoluta sensación de realidad.

Los jugadores

Es éste, a mi modo de ver, el punto más conflictivo de Kick Off 2. Antes de comenzar un partido se nos permite confeccionar la alineación de nuestro equipo. El programa está traducido al español y todos los jugadores que aparecen tienen nombres hispanos -unos más conocidos que otros en el ámbito futbolístico-, así que resulta bastante



¡Falta!, hay que colocar la barrera. (Atari ST)



Jugada de peligro, ¡atención portero!

extraño y chocante enfrentarse contra Alemania y que te meta un gol un tal Arozamena o que jugando contra Corea cometa falta un cierto Carrasco. En el manual se habla de la posibilidad de cambiar los nombres de los jugadores, pero parece que sólo es posible si se carga el equipo completo desde el Player Manager, otro programa de Anco que, naturalmente, no viene junto con Kick Off 2.

El manejo de los jugadores y el control de balón es similar al de la primera parte aunque si hemos llegado a ser expertos jugadores en Kick Off, prácticamente seremos unos novatos en esta segunda parte. Es aconsejable participar en principio como jugador y no como equipo, de modo que el ordenador jugará por nosotros y hará fenomenales pases de gol al futbolista que hayamos elegido.

Parece ser que cada jugador tiene unas cualidades únicas y distintas del resto que se basan en una combinación de ritmo, resistencia, agresividad, elasticidad, habilidad de tiro, pase y placaje.

Pequeña crítica

Kick Off 2 es de lo mejor que hay en cuanto a juegos de fútbol se refiere, pero no es perfecto. Existen pequeños fallos de programación y detalles que no se han tenido en cuenta: en el Mundial la coincidencia de colores de los uniformes se subsana con un cambio de camiseta, pero en un campeonato con equipos diseñados por nosotros mismos no ocurre esto y en un enfrentamiento entre el Valencia y el Sevilla, por ejemplo, tendremos veinte jugadores de blanco correteando todos juntitos. También hemos detectado alguna vez que se pita gol aún cuando el balón haya salido fuera y que, sorprendentemente, en una ocasión tuvimos que lanzar un córner contra nuestra propia portería. Finalmente, comentar la pésima traducción al español: "tiempo de lesión" por "tiempo de descuento", "quatro" por "cuatro", "medio tiempo" por "descanso" o "gana el soreto' por "gana el sorteo".

Pero dejando aparte todo esto, que no son al fin y al cabo más que pequeñeces, dediquemos una sonora ovación a los señores de Anco que bien se la merecen. ¡Enhorabuena!.

VERSION COMENTADA: AMIGA

Hace escasas lunas comentábamos en estas páginas el genial Kick Off y decíamos que era el mejor simulador de fútbol relizado hasta la fecha. Ahora tenemos que decir que que es el segundo mejor, ya que nos complace comunicaros que esta su segunda parte es notablemente superior. El listón está alto, pero esperemos que no sea un obstáculo insalvable.

Otras versiones:

Amiga, Atari ST, PC, Amstrad CPC, Spectrum y Commodore 64.

Creador:

ANCO

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

Tenerlo.

Lo peor:

No tenerlo.



Sonido: 8
Gráficos: 9
Adicción: 10



VERSION COMENTADA: PC

Blow Up ni siquiera es adictivo, es un juego del montón que ha salido a la venta demasiado tarde, pertenece a las primeras etapas de juegos para PC.

Otras versiones: *Sólo PC*

Creador: *EUROSOFT*

Distribuidor: *SYSTEM 4*

Lo mejor:

Lo peor: *El conjunto*



Gráficos: 2
Sonido: 2
Adicción: 3

BLOW UP

Un héroe de pacotilla...

Hoy en día estamos acostumbrados a ver desfilar cualquier cosa por las pantallas de nuestro ordenador, naturalmente, unas mejores, otras peores.

El programa es una mezcla entre el ya conocido "Boulder Dash" y algún juego de plataforma, combinando estos dos estilos burdamente. Nuestro personaje, un héroe descafeinado llamado Joe Kowalski, tendrá que ir avanzando a través de las pantallas con estructura laberíntica, sorteando rocas que caen, cabezas que disparan y un sinfín de enemigos que componen este gran desaguisado.

No entendemos como hoy en día, en un mercado como el actual y con una competencia tan enorme, alguien se atreve a sacar "algo" parecido, es realmente inexplicable. Los gráficos son pequeños y están espantosamente definidos, la verdad es que hay que echarle bastante imaginación al asunto para distinguirlos o ver lo que representan. Las pantallas cuentan con una estructura muy rara, son extrañas y se confunden con los enemigos.

Carece casi por completo de sonido, algo que por otra parte, en un programa tan mal acabado no es de extrañar, ya que si no cuidan un aspecto tan importante como son los gráficos o el tema, no lo van a hacer con el sonido, ¡y encima en un PC!.

El movimiento es brusco, lento e inadecuado, las animaciones de los personajes parece que han sido extraídas de los dibujos del cuaderno de un niño de cuatro años (con perdón de los niños de cuatro años). En definitiva, recomendamos Blow Up a aquellos usuarios que tengan "hipo".

Esperemos que los señores de Eurosoft sepan corregir en sus próximas producciones la maraña de bytes que nos han presentado en esta ocasión.

César Valencia Perelló.



3º CONCURSO DE PROGRAMACION PARA PCW

Si tienes alguna utilidad, herramienta o juego, no lo dudes, envíanoslo y participarás en el concurso para usuarios de PCW y podrás optar a ganar las 150.000 pts. del primer premio o unos importantes regalos para el segundo y tercer clasificado.

BASES

Podrán participar todos los programas escritos para ordenadores PCW 8256/8512 ó 9512 que sean entregados antes del 31 de diciembre de 1990.

Los programas irán dentro de un sobre o paquete dirigidos a:
BMF Grupo de Comunicación S.A.
C/ García de Paredes, 76 D. 1ºA
28010 Madrid. Ref: Concurso PCW

El sobre deberá de contener la siguiente documentación:

1. El disco con el programa.

2. Un manual de explicación en el que se deberá de indicar el lenguaje sobre el que se ha hecho el programa, el modelo de ordenador (PCW 8256/8512 ó 9512) y los requisitos necesarios para su puesta en marcha, así como una explicación del funcionamiento y utilidad del mismo.

3. Una ficha de datos personales que contendrá el nombre y apellidos, dirección, código postal, teléfono, profesión y hobbies.

4. Una fotocopia del D.N.I.

¿TODOS LOS PROGRAMAS SERAN ADMITIDOS ?.

Serán admitidos todos los programas enviados antes del 31 de diciembre de 1990, excepto los que no sean inéditos (hechos por la persona que lo envía), excluyéndose todo aquél que no cumpla esta condición o cualquiera de las bases del concurso.

NOTA: a todos los participantes se les enviará un disco virgen a su domicilio.



CLOWN-O-MANIA

La odisea de Beppo

Cuando uno llega a lo más alto en su profesión y ya no quedan metas que alcanzar, a veces sobreviene la indiferencia por todo y el hastío. Esto le sucedió a Beppo, el payaso más aclamado de todos los tiempos. Por eso cuando descubrió un mundo secreto lleno de cristales maravillosos y de peligros, no se lo pensó dos veces y se lanzó a la aventura.

Clown'o'Mania es un excelente arcade compuesto por 70 niveles de dificultad progresiva. Nuestro objetivo es recoger todos los cristales que se encuentran esparcidos por los suelos, esquivando a los numerosos enemigos que pueblan estos lugares. Como veis, el juego se basa en una idea simple y tal vez poco original pues ya hace mucho que el celebérrimo Pac Man habita en los bares y salones recreativos en sus distintas versiones.

Pero cuando hay ganas de hacer las cosas bien, hasta con una patata se construye un automóvil y esto es, salvando las distancias, lo que han hecho los señores de Starbyte. Esta empresa alemana ha sabido crear un juego atractivo y muy entretenido a partir de un argumento archiexplotado, demostrando así que los alemanes no sólo entienden de ganar mundiales de fútbol y de fabricar televisores y vídeos, sino que además saben hacer videojuegos de altísima calidad. Calidad que empieza a hacerse evidente en la pantalla de presentación, se demuestra con la música y se rúbrica con uno de los juegos mejor realizados que han pasado últimamente por la pantalla de nuestros ordenadores.

Por la descripción que hemos hecho de su argumento, habréis deducido que se trata de algo similar al Pacmania. En realidad ambos se parecen como un huevo a una castaña. Clown'o'Mania es un programa tridimensional de plataformas en el que nuestra misión consiste en recolectar todos los cristales de cada uno de los 70 niveles que componen el juego. Los cristales pequeños valen 1 punto mientras que los mayores valen 10. Distintos enemigos van haciendo acto de presencia a lo largo de las fases y paulatinamente van apareciendo especies mutantes realmente pesadas. En los primeros niveles los

enemigos son tontorrones y llevan un movimiento cíclico, pero más adelante tenemos que arreglárnoslas con bichejos inteligentes que nos siguen a todas partes.

Sería éste un juego realmente desquiciante de no ser por una serie de ayudas que los ángeles de la guarda en forma de programadores benévolos han tenido a bien poner en nuestro camino:

❧ Teletransportadores: son rectángulos de color azul de utilidad previsible por su nombre. El destino del transporte tiene mucho que ver con la dirección que llevemos al pisar la plataforma.

❧ Cuchillas: tienen aspecto de hojas de afeitar y es que lo son. Objetos completamente útiles que hay que afanarse en capturar, lo cual resulta dificilillo por el aparente pánico que les causa nuestra presencia.

❧ Saltos: pequeña formación de bolitas amarillas que nos permite dar un oportuno brinco para pasar de una plataforma a otra. Corren menos que las cuchillas, por lo que son más fáciles de atrapar. Su utilidad es poco menos que infinita, pues sirve para evitar enemigos o incluso abatirlos si conseguimos pisotearlos.

❧ Energía: las cajas de energía sirven para incrementar nuestro nivel de ídem en 10 puntos. Un punto de energía nos basta para cargar con una pirámide.



¡Corre!, hay que capturar la cuchilla.

❧ Pirámides: hay dos modelos. Las azules bloquean el paso de los enemigos y las blancas explotan cuando un sucio animalejo, ávido por hincarnos el diente, se lanza sobre ellas.

❧ Embudos: hábil artimaña para dejar con tres palmos de narices a las incordiantes criaturas de turno. Funcionan como un ascensor de bajada.

❧ Trampolines y volcanes: hábil artimaña... bueno, igual que los embudos pero hacia arriba.

Valoración

Clown'o'mania es uno de esos juegos "de pique" que anulan la voluntad del incauto jugador. Con él, uno puede picarse malamente tratando de completar tal o cual nivel para ver qué nos espera en el siguiente. Un punto muy destacable es la posibilidad de empezar a jugar en la última fase a la que conseguimos llegar en la partida anterior.

Y ya para acabar, solamente comentar que el programa goza de un perfecto scroll cuya máxima expresión está en el efecto de vibración de pantalla al agotar la última de nuestras vidas. Genial detalle.



VERSION COMENTADA: AMIGA

Este juego no puede pasar inadvertido. Quizá no sea una obra maestra pero sus 70 niveles y el hecho de que ni cansa echar otra partida ni su musiquilla resulta monótona garantiza muchas horas de diversión.

Otras versiones:
Sólo Amiga.

Creador:
STARBYTE

Distribuidor:
PROEIN S.A

Lo mejor:
Suavidad de scroll.

Lo peor:
Gráficos demasiado pequeños.



Sonido:	8
Gráficos:	6
Adicción:	8



Silencio, se rueda.



FLOOD

Con el agua hasta el cuello

"¿Quién es el percebe que se ha dejado un grifo abierto?. Bueno, no es éste el momento de buscar culpables, lo importante es ¡ponerse a salvo!".

La apacible vida de Quiffy -último representante de una gran familia de viscosos bichejos verdes- se convirtió en un continuo ajetreo el día que comenzó la gran inundación. Hasta entonces, Quiffy se había dedicado a la encomiable y digna tarea de recogida de basuras en su pueblo. Bien es cierto que la presencia de criaturas desagradables que vertían más y más desperdicios, así como la atosigante persecución de que era objeto por parte del espíritu de una tía suya, hacían que Quiffy estuviera todo el día con los nervios de punta.

Pero todo es acostumbrarase en esta vida y Quiffy había llegado a ser feliz... hasta que alguien, por descuido o mala uva, se dejó aquella mañana el maldito grifo abierto.

Flood es el típico arcade de plataformas con el que tantos duros nos gastamos en las salas recreativas. La verdad es que este juego no tiene nada que envidiar a otros similares de coin-op o de consolas. En Flood los gráficos son estupendos, los efectos sonoros sorprendentes y la "jugabilidad", que dicen los ingleses, de aquí te espero.

Los programas de este tipo suelen contar con numerosos, numerosísimos simpatizantes y tanta gente no puede equivocarse (esto me recuerda un chiste sobre moscas, pero no viene al caso). Realmente los juegos de plataformas son bastante entretenidos, pero los muchos y variados detalles que nos ofrece Flood lo convierten en todo un número uno. Claro que ¿qué otra cosa podría esperarse del equipo que diseñó el magnífico Populous?.

La misión de Quiffy consiste en recoger toda la basura dispersa por cada nivel antes de poder usar el teletransportador que le lleve al siguiente. El efecto de pantalla que se produce al usar uno de estos dispositivos es ciertamente original. Existen otros teletransportadores que le permiten acceder a diferentes lugares de un mismo nivel.

Por la descripción que al comienzo se hizo de Quiffy, los más astutos ya habrán adivinado que se trata de una babosa. Los que no, pues ya lo saben. Haciendo honor a su viscosa naturaleza, Quiffy es capaz de pegarse al techo, a las paredes y a cualquier cosa que no resulte demasiado resbaladiza. Esto le es muy útil para conservar su pringoso pellejo (¡puaj!) pero como la mejor defensa es el ataque, existe un completo arsenal a su disposición: granadas, boomerangs, lanzallamas que funcionan bajo el agua y otros artefactos que se encuentran en los lugares más insospechados. Lástima que sus débiles bracillos sólo puedan cargar con un arma.

A los inevitables enemigos convencionales y homologados, hay que añadir la fantasmagórica presencia de la difunta tía de Quiffy que le persigue imitando todos sus movimientos a una distancia cada vez menos prudencial. Otra forma de perder energía es permanecer buceando bajo el agua más rato del que Quiffy puede aguantar la respiración; entonces, el marcador de oxígeno baja hasta el cero y lo que empieza a bajar es la energía.

Los gráficos de los personajes son pequeños pero coloristas y muy bien definidos. Los efectos sonoros son variados y los continuos gorgoteos y demás sonidos guturales nos ponen perfectamente en situación. Quizá lo menos brillante sea el scroll, pero es que nos encanta sacar faltas a todo.



Escalando por las paredes.

VERSION COMENTADA: AMIGA

Es éste un programa a tener muy en cuenta. Flood es al Amiga lo que la saga Mario Bros. es a las consolas: el juego arcade por excelencia. Tiene todas las probabilidades para, con el tiempo, ocupar un puesto entre los clásicos. ¿A qué esperas para comprártelo?.

Otras versiones: *Amiga y Atari ST (de momento).*

Creador: *ELECTRONIC ARTS*

Distribuidor: *DRO SOFT*

Lo mejor: *Muy entretenido.*

Lo peor: *¿Es que tiene algo malo?*



Sonido:	9
Gráficos:	9
Adicción:	9



El arte del Strip-Music

Cuando todo el mundo esta cansado de matar, aparece en nuestras pantallas un fabuloso juego de habilidad que nos hará olvidar las pistolas y ametralladoras, para concentrarnos en escuchar música.

En una época muy lejana, y en un país muy distante, existen unos músicos muy alocados y unos habitantes con pocas facetas de cordura. En unos mundos construidos de baldosas, y de extraños transportadores encontramos unos tocadiscos y diferentes objetos relacionados con la música: partituras, cintas magnetofónicas, discos de diferentes colores, trompetas que tocan solas y gigantescos bombos que intentan tocar una sinfonía, en nuestra cabeza.

Estamos en el país de la música y por eso todos están locos; la gran variedad de música hace que uno no sepa por cuál decidirse, lo que implica que todos terminen majaretas, en el empeño de elegir la música que desean.

El gran musicante, rey del país, ha decretado una orden para terminar en la medida de lo posible con la locura musical, esta orden dice así: "Queridos conciudadanos, como todos vosotros sabéis la música se compone de ritmos, y con unos cuantos de estos se compone una canción, así pues, decreto que a partir de ahora, la persona que quiera oir música tendrá que recoger primeramente los ritmos de su música, colocarlos en sus tocadiscos y así disfrutar de una agradable melodía."

La misiva lanzada por el monarca, fue gratamente recibida por su pueblo que, de esta forma, sólo oiría una música a la vez. El músico de cámara del monarca, Jumping Jackson, será el encargado de probar estos ritmos.

TRUCOS

- *Guarda todas las cintas magnetofónicas que puedas, evitarás que las trompetas, y demás instrumentos molestos se acerquen.*
- *Procura coger la máquina de disco siempre que la veas, ya que de esta forma podemos llevar más de un disco encima.*
- *En la fase de bonos, procurad hacerla despacio y pensando, de lo contrario quedaréis encerrados y no se os desvelará el código para continuar en futuras partidas.*

VERSION COMENTADA: AMIGA

Cabe destacar que los gráficos son de una excelente calidad, así como las partituras que durante el juego se pueden degustar.

Otras versiones:
Amiga y Atari ST.

Creador:
INFOGRAMES

Distribuidor:
ERBE

Lo Mejor:
Las diferentes composiciones musicales.

Lo peor:
La dificultad de la fase de bonos.



Sonido:	8
Gráficos:	8
Adicción:	8

DARK CENTURY

A comienzos del siglo XXI la situación entre los gobiernos del planeta Tierra se hace insostenible, la superpoblación, la crisis alimenticia, la subproducción y demás factores condicionantes obligan a que se creen bio-satélites artificiales en el espacio que puedan albergar vida humana.

Dos siglos en el futuro...

Estos bio-satélites han empezado a funcionar en el año 2200, cuando la situación en la tierra es crítica. Paralelamente a estos mundos artificiales, se han creado las tecno-cárceles, satélites que desarrollan la función de una prisión de alta seguridad, equipadas con fábricas y factorías en donde los reclusos son obligados a trabajar, construyendo sofisticado armamento para el ejército. La situación había mejorado desde la puesta en funcionamiento de todos los satélites, pero no tardaría en ocurrir un hecho inimaginable que perturbaría la situación de estabilidad que se había logrado.

En el año 2290, casi un siglo después, un grupo de reclusos del satélite C24, clasificados como "muy peligrosos", se hicieron con el control de unos cuantos artefactos de ataque, los llamados "ultra-tanques", tanquetas de asalto altamente avanzadas y tecnológicamente perfectas, que utilizaron para aniquilar, destruir, aterrorizar...

Este es a grandes rasgos el argumento del último juego de la ya conocida compañía francesa Titus, que ha sido desarrollado en su integridad por el mismo equipo que antaño programara Crazy Cars II.

El juego comienza con un menú de selección, en el que se nos da la posibilidad de elegir entre uno o dos jugadores, número de tan-



ques para cada jugador, y comenzar el juego. Durante el desarrollo de éste, sumamente simple, deberemos de ir eliminando al mayor número de "ultratanques" posibles, y eso sí, evitar ser alcanzado por sus mortíferos disparos.

Nuestra tanqueta se mueve con cierta inercia al cambiar de dirección bruscamente, efecto logrado, que incrementa ligeramente la dificultad del control de nuestro artefacto.

También tenemos que aprovisionarnos de combustible, acción que realizaremos disparando a los diversos tanques del preciado líquido que se encuentran diseminados por la superficie del satélite. Contamos con tres indicadores principales, uno de movimiento, que nos indica una media de la velocidad a la que nos desplazamos, otro de la energía de que disponemos, que indica la resistencia de nuestro tanque, y otro de láser, o potencia del disparo. Estos tres importantes y vitales marcadores están estrechamente entrelazados, y cuando nos movemos a gran velocidad, por ejemplo, los otros dos indicadores bajarán de nivel. Por el contrario, si disparamos repetidamente, bajará el indicador de movimiento, no pudiendo así alcanzar el límite de velocidad.

Podemos desplazarnos con total libertad por la superficie del planeta. Contamos para ello con un radar de zona que nos indica hacia que lugar debemos dirigirnos para encontrarnos con nuestros enemigos o con tanques de combustible. También contamos con la opción de "zoom", gracias a la cual podemos aumentar o disminuir el punto de vista de nuestra tanqueta.

Pulsando las teclas pertinentes podemos cambiar el tipo de vehículo y por lo tanto, de situación. Recordemos que podremos elegir entre tantas tanquetas como hayamos seleccionado en el menú principal.

Nuestra opinión

La verdad es que la versión de AMSTRAD CPC no ha salido demasiado agraciada, ya que en ninguno de sus aspectos logra llamar la atención y ponerse a la altura de las circunstancias.

Dark Century es un juego original pero demasiado escueto y sencillo.

Posee un nivel técnico muy pobre que se podría poner en tela de juicio, ya que los gráficos, el movimiento y el acabado general del juego no llegan a dar la talla que se hubiese merecido un programa de este tipo.

El juego se hace monótono al cabo de unas cuantas partidas, ya que es demasiado irreal y fácil, no invita a seguir jugando por su EXCESIVA sencillez. Un efecto que llama la atención sobremanera son los disparos, los cuales se han simulado con una sencilla y -vergonzosa- explosión (por llamarla de algún modo) que es representada en pantalla mediante el gráfico de un círculo amarillo y que aparece encima del supuesto enemigo sobre el que abrimos fuego. Los movimientos de alejamiento y aproximación de los objetos y enemigos son muy bruscos, y en general, el desarrollo del juego es un tanto "chapuza", valga la definición.

Los gráficos han sido realizados en "mode 0", muy mal aprovechado por cierto, ya que la distribución que hacen del color es penosa y la definición de los gráficos, aún conociendo las limitaciones de una resolución de 320*160, es francamente engorrosa y torpe. Nuestra tanqueta cuenta con varios puntos de vista, que podemos seleccionar mediante la opción "zoom", y a los cuales corresponde un gráfico.

Ni siquiera se han molestado en definir una sencilla secuencia gráfica de nuestra tanqueta para animar las ruedas, o algo similar. Tampoco es de extrañar, si se comprueba el nivel general que alcanza este demoledor cóctel de "maravillas", que hayan pasado de hacer un gráfico de la tanqueta hacía la izquierda o derecha para sus respectivos movimientos. Todo esto contribuye ha crear un desarrollo mucho más inflexible, irreal y soso, además de sumamente "pobre" (técnicamente hablando).

El sonido, al contrario que los demás aspectos del juego, destaca por su buena realización y su agradable melodía llena de ritmo. Los efectos sonoros también están bien realizados. Es una pena que este factor no se complemente con el resto.

El movimiento es brusco y no es acompasado con las que debieran ser sus correspondientes secuencias de animación. El alejamiento y acercamiento de las naves también es brusco y los gráficos de las mismas no están todo lo detallados que debiesen (aún estando en "mode 0").

A nuestro juicio es un juego que se desarrolló primero en máquinas de 16 bits, ya sea el Amiga o los PC's, aprovechando todas las ventajas que éstas ofrecen en cuanto a velocidad y a memoria, y que después se intentó pasar como se pudo a las máquinas claramente inferiores de 8 bits, y así es como les ha quedado el pastel. De todas maneras, aún empleando este proceso, la versión de 8 bits podría estar mucho más lograda.

César Valencia Perelló.

VERSION COMENTADA: AMSTRAD CPC

Titus ha realizado en esta ocasión un producto de calidad mediocre que no se mantiene en la línea de un mercado competitivo. Esperemos que tomen nota para próximas ocasiones por el bien de todos los usuarios, y como no, por el suyo propio. Muy mal Titus.

Otras versiones:

Amstrad CPC, PC & Compatible, AMIGA, Atari ST.

Creador:

TITUS

Distribuidor:

PROEIN S.A.

Lo mejor:

El sonido.

Lo peor:

Gráficos y acabado.



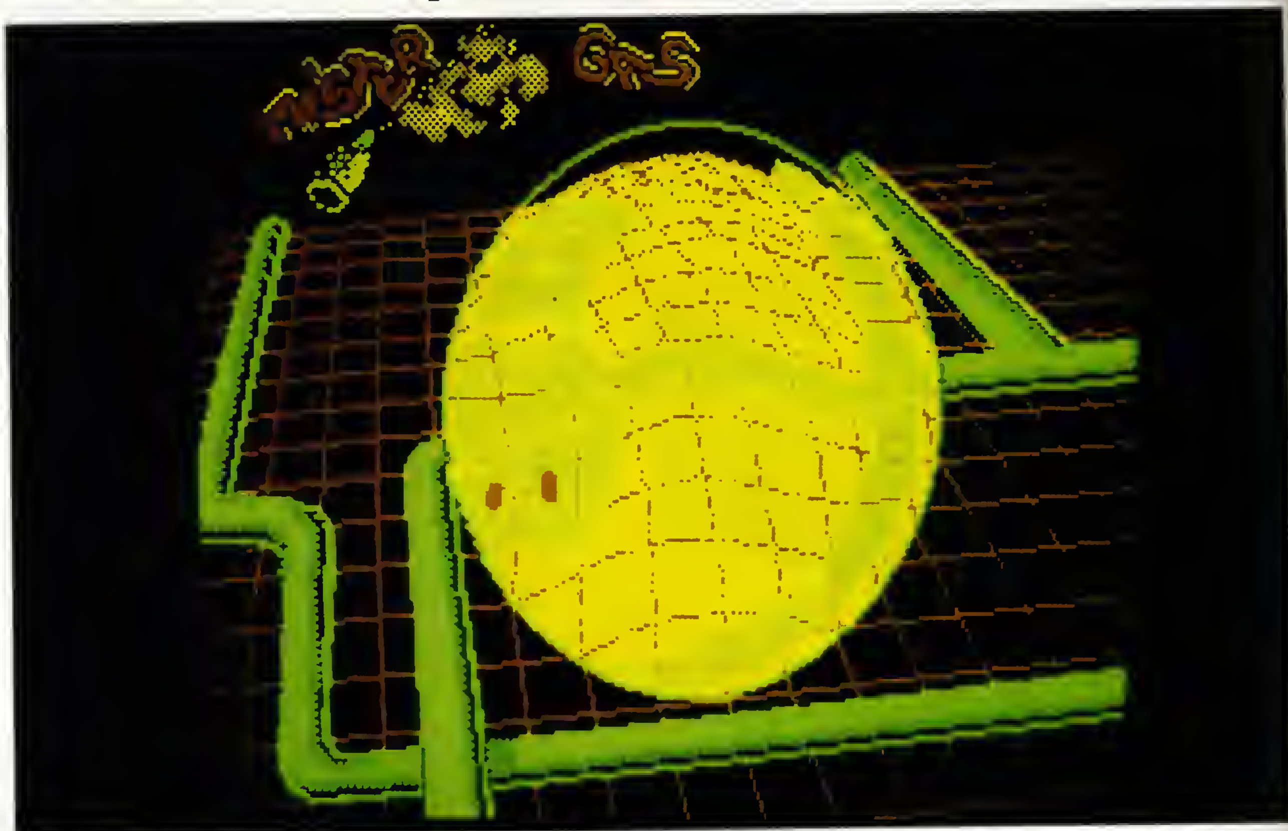
Sonido:	**8**
Gráficos:	**4**
Adicción:	**3**

JUEGOS

MISTER GAS

¡Chin, chin!...

La verdad es que es raro ver hoy en día algún juego que deje entrever destellos de originalidad, el que no esta basado en una película, lo está en una máquina arcade o en cualquier otro factor que haya abierto una brecha importante en el público para ir sobre seguro.



En CPC el juego se ha elaborado en MODE 1, con cuatro colores, igual que en PC.

Una vez más, los hábiles programadores de Xortrapa software, compañía que realizase antaño el conocido "Triple Comando", vienen a demostrarnos que estábamos equivocados o que no lo habíamos visto todo aún.

Mister Gas es un entretenido y original juego con estilo propio, es una clara demostración de como conseguir llevar una idea original a la pantalla de nuestro ordenador, y lo que es más importante todavía: el demostrar el bien que puede hacer una idea tan simpática y una realización tan sumamente curiosa.

Nuestra misión es la de controlar a una graciosa burbuja a lo largo de sus andaduras, esquivando a los ya clásicos enemigos de turno, que en este caso son cosas así como cangrejos, cuervos, lavadoras y otros similares y extraños compañeros de juego.

Durante el desarrollo nos podemos desplazar en todas las direcciones en busca de los objetos necesarios para acabar la aventura, cosa que no nos resultará nada, pero que nada fácil.

En el territorio hostil que nos encontramos, tenemos que hacer todo lo posible por no convertirnos en la comida de unos maquiavélicos cangrejos o buitres con una retorcida y sospechosa "inteligencia".

El juego a primera vista nos recuerda a un programa ya clásico y superconocido, Mad-Mix Game, con un scroll de cuatro direcciones dentro de la ventana en donde se desarrolla la acción, una vista aérea de todos los personajes y un desarrollo sumamente adictivo.

Nuestra opinión

Mister Gas es un juego bien realizado, que si bien no sobresale en ninguno de sus aspectos, si logra crear un buen conjunto y entretenernos un rato.

Los gráficos están realizados en "mode 1", bastante bien hechos, todos cumplen perfectamente su cometido. Cabe destacar dentro del aspecto gráfico lo adornado y bonito de los marcadores y el fondo de la pantalla.

El movimiento suave y rápido, es el apropiado. Tanto los enemigos como

nuestra burbuja se mueven a una velocidad justa. El scroll de pantalla no da ningún problema, ya que este punto queda saldado por su suavidad (pixel a pixel) y rapidez.

Algo inexplicable es que el juego carece tanto de efectos de sonido como de melodía en el menú. Este es un punto negativo, ya que como decimos siempre, el sonido y los efectos contribuyen a ambientar todavía mejor el juego, y encima es un CPC, con lo cual, si no han realizado una melodía o los propios efectos sonoros no será por que no han podido...

Otro punto que también molesta es el pequeño tamaño que posee la pantalla, o mejor dicho la zona de ésta, en donde transcurre la acción, que se limita a un cuarto del tamaño real del monitor. Cierto es que la disminución de la zona de juego ayuda a aumentar la velocidad de la acción, pero es que aquí la disminución que se hace es exagerada.

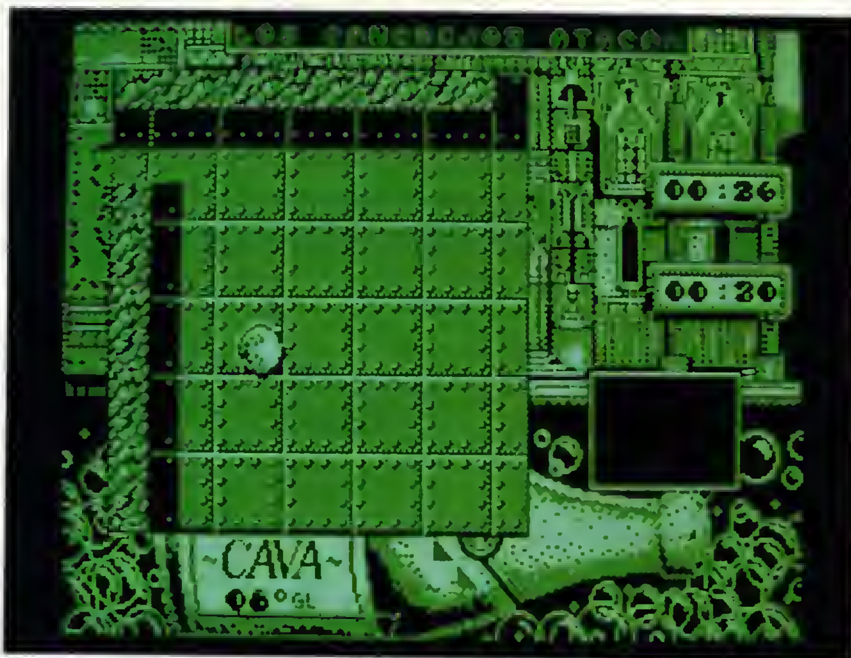
Las animaciones están, al igual que el resto del conjunto, realizadas con buen gusto, en ningún caso decaen.

Como dato accesorio, hemos encontrado en el movimiento un posible error, y es el que no se permitan los movimientos diagonales, y tengamos que soltar de esta manera una tecla antes de pulsar otra, hecho por el cual nos podemos confundir a menudo.

Mister Gas es un juego adictivo debido a la equilibrada sencillez de su desarrollo y al conjunto tan sorprendente que sabe crear mezclando todos los ingredientes, si bien, como decíamos en las primeras andaduras del comentario, ninguno de sus aspectos sobresale por si solo, si destaca el conjunto por lo bien que se han sabido combinar todos factores, gráficos, movimiento, originalidad, acabado...

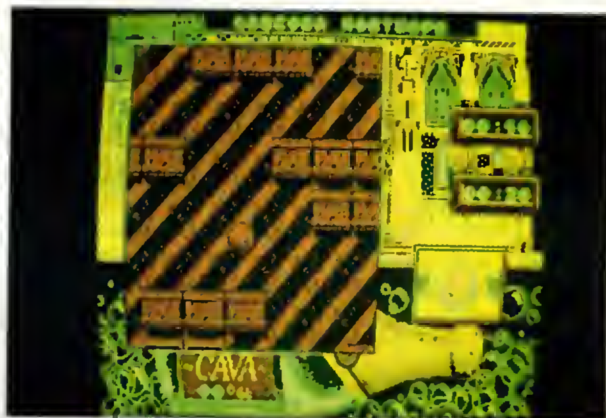
El juego esta bien rematado y tiene detalles curiosos, por ejemplo, un marcador en la parte superior de la pantalla se encargará de hacernos saber en todo momento como han transcurrido los últimos avatares de nuestra querida burbuja, y nos informará con graciosos mensajes que lograran en alguna ocasión hacernos soltar una pequeña carcajada.

Mister Gas es un juego entretenido, divertido y original, cualidades que hoy en día escasean y son difíciles de encontrar. En definitiva, un buen juego.



Sin duda, la versión de PCW es la mejor y la más rápida.




La pantalla de presentación CGA deja bastante que desear.

VERSION COMENTADA: AMSTRAD CPC

Xortrapa ha creado un juego que nos hará pasar buenos ratos delante de nuestro monitor. Es original, gracioso y divertido: ¿Qué más se puede pedir?. Un punto negativo es la carencia absoluta de sonido.

Otras versiones:

Amstrad CPC, Spectrum, PC & Compatible y PCW.

Creador:

XORTRAPA

Distribuidor:

PROEIN S.A.

Lo mejor:

El movimiento

Lo peor:

Carece de sonido



Gráficos:	7
Sonido:	-
Adicción:	7

JUEGOS

LASER SQUAD

La estrategia hecha arcade.

En el siglo XXI las criaturas extraterrestres y los humanoides, tendrán sus diferencias y habrá que solventarlas por medios pacíficos, de esta forma nacerá un juego que se hará famoso en la galaxia: LASER SQUAD.



Aquí lucharán seres de las más diferentes razas y procedencias, haciendo lo imposible por invadir las bases terrícolas o, en caso contrario, las alienígenas. De esta forma el juego puede encuadrarnos en varias situaciones:

* *Asalto a una fortaleza en la Tierra.*
* *Asalto a una Base Lunar.*
* *Rescate en las minas de platinium.*
* *Rescate en el planeta de Cyber.*
* *Rescate en el paraíso de Valley.*

Como podéis suponer el juego es de estrategia, pero una estrategia muy especial, ya que influye la táctica para desconcertar al contrario, nunca sabremos las posiciones tomadas por el enemigo hasta que no nos topamos con ellos, y en ese momento empezamos a disparar contra los contrarios según los turnos de los que disponemos.

Una vez ya en el juego, lo primero es seleccionar el número de máquinas que están con nosotros y el armamento de cada robot, para ello disponemos de un sinfín de armas, a cada cual más cara, pero también más potente. Una vez realizada la selección, podemos elegir entre uno o dos jugadores y el nivel de dificultad.

Por fin, durante el desarrollo del juego, sólo queda demostrar nuestra destreza en avanzar según los turnos de que dispongamos y afinar la puntería al toparnos con los enemigos.

El manejo de este juego es bastante sencillo y simple. Mediante una tira de menús en pantalla, podemos seleccionar al robot que llevamos, mirar su armamento, energía, etc.

El juego dispone de una música muy buena, aunque quizá algo estruendosa para los que se quieran concentrar (siempre podemos suprimirla en Music Off). La presentación no está a la altura de las circunstancias, ni tampoco las pantallas de cada fase, sin embargo los gráficos del juego están bastante cuidados, así como el decorado del juego.

Enrique Sánchez

ALGUNOS TRUCOS

* *Contar bien las monedas al elegir los robots y armamento, no dejes a ninguno sin armas.*
* *Dentro de un grupo de ataque, dejar algún robot desarmado para que sirva de carne de cañón, y descubrir así al enemigo.*
* *Si algún compañero cae, intentar coger su armamento si es superior al vuestro.*
* *Siempre que finalicéis turno procurar hacerlo refugiado, y no al descubierto ya que seréis un blanco fácil para el enemigo.*
* *Un pelotón en la retaguardia nunca viene mal.*

VERSION COMENTADA: AMIGA

En definitiva un juego adictivo, original y muy entretenido cuando juegan dos personas. Sólo tiene un problema y es que necesitamos alguna horas para acabar la partida empezada, pero siempre se puede grabar y continuar al día siguiente.

Otras versiones:
Amiga, Atari ST, PC, Spectrum, Amstrad CPC y Commodore 64.

Creador:
BLADE SOFTWARE

Distribuidor:
SYSTEM 4

Lo mejor:
La adicción y entretenimiento.

Lo peor:
La presentación.



Gráficos: 6
Adicción: 8
Sonido: 6

Y además...

- GOLF
- SHINOBI
- GUNSMOKE

CONSOLAS

ATARI-NINTENDO-SEGA



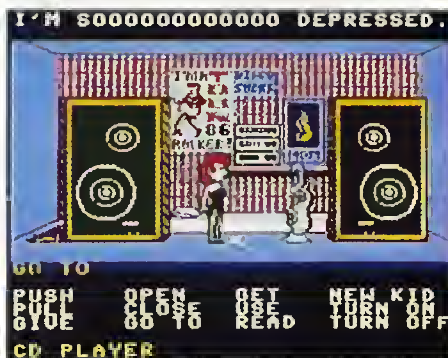
DICK TRACY (Nintendo)

No se ha estrenado todavía en España la película cuando ya se está distribuyendo el juego en Estados Unidos. Como todos o la mayoría sabéis, Dick Tracy es, probablemente, el detective de la policía más famoso de los comics americanos y que ahora, con la ayuda de Walt Disney, se ha convertido también en una estrella de carne y hueso en las grandes pantallas de cine. El juego se divide en distintas pruebas de habilidad, todas ellas del tipo arcade. En la primera controlamos un coche a través de la ciudad, podemos recoger energía e incluso capturar a algún caco.

MANIAC MANSION

(Nintendo)

El éxito obtenido en Estados Unidos y parte de Europa por el juego Maniac Mansion, ha provocado que Nintendo, una de las empresas más potentes en lo que a consolas se refiere, se haya decidido a adaptarlo a su máquina. Esperemos que muy pronto podamos disfrutar de este gran juego de la firma norteamericana Lucas Film, que aún con unos gráficos inferiores a los ordenadores de 16 bit, cuenta con una ventaja no disponible en éstos y es la velocidad de carga de las diferentes localizaciones del juego: instantánea.



Sólo nos quedan un par de interrogantes que solventar, ¿se distribuirá este juego en España?, y lo más importante, ¿será traducido al castellano o necesitaremos de la ayuda de un diccionario?.

MAS JUEGOS

(Sega)

Parece ser que la mayor parte de las más importantes empresas de software de medio mundo se han decidido a crear juegos para las consolas SEGA. De momento están trabajando en ello: Activision, Intev, Conneko, Seisekusho, Micronet USA, Namco, New Vision Entertraiment, Sizamic, Razorsoft, Tengen, Technosoft, Treco y Electronic Arts.

Algunos de los juegos que muy pronto estarán disponibles para las consolas Megadrive (Genesis) y Master System son: Klax, Roadblasters, Atomic Robo Kid, Ultima IV, Zany Golf y Budokan, estos dos últimos de la afamada Electronic Arts.



NUEVOS PRODUCTOS SEGA

Si bien ya anunciábamos en anteriores números la aparición de la consola Megadrive, ahora ya están disponibles algunos periféricos para la misma, como el Power Stick, un anatómico y atractivo joystick o el Power Base Converter, un periférico que permite hacer funcionar los juegos de la consola Master System en la Sega Megadrive (Genesis). Este último aparato es imprescindible para los usuarios de la Master Sytem que hayan decidido pasarse a la Megadrive.

FIGHTING GOLF

Un famoso jugador para un buen juego

El Open Nintendo de Golf, celebrado en dos famosos circuitos, el japonés y el americano, por fin ha llegado a la pantalla de tu consola. ¿Podrás ganarlo?.



Vosotros, como expertos jugadores de golf, teneis que ganar el Open manejando a uno de los cuatro personajes participantes, una tarea nada fácil, ya que cada uno de estos participantes tiene en sus costillas unos defectillos y ventajas que deberemos conocer para poder llevar a buen término el campeonato, así pues los jugadores son:

PRETTY AMY: La chica del grupo, con muy poco golpe y gran control de la bola. Su afinada puntería le permite hacer los hoyos más fabulosos que puedas haber visto.

BIG JUMBO: El más potente de todo el grupo en lo que ha golpe se refiere, es capaz de llegar al green con un solo golpe, pero no sabe medir su fuerza, por lo que necesita muy buena técnica para solventar este defecto.

SUPER MEX: Un jugador del tipo medio, pero muy regular, sabe medir sus fuerzas y sus habilidades, pudiéndose decir de él que dispone de algunas facetas de Amy y otras de Jumbo.

MIRACLE CHOSUKE: El japonés del grupo con menos fuerza que Mex, pero por el contrario es un buen jugador en el green, y su puntería inigualable, le hace conseguir golpes "milagrosos".

Dispuestos a jugar, seleccionamos el número de jugadores de este Open, un máximo de cuatro, así como el Campo donde vamos ha jugar, japonés o americano, cada uno con dieciocho hoyos, y la modalidad de juego, bien el clásico juego de Stroke Play o juego de Golpes, y el Nassau Game, juego basado en la competición entre jugadores para conseguir el máximo de puntos. El ganador será el que más puntos consiga después de las diferentes pruebas, pudiendo obtener y perder puntos de los otros jugadores.

Las reglas del Golf son simples, la bola que salga fuera de la línea de OB, será dada por perdida y al jugador se le contabilizarán dos golpes de más, debiendo repetir el golpe desde la antigua posición. Si la bola cae al agua será un golpe de penalización, y proseguirá el juego fuera del obstáculo. Cabe destacar que cuando un jugador a golpeado tres veces el par de un hoyo, este se abandona y se pasa al siguiente.

En el juego se puede hacer un zoom del terreno para ver de esta forma, los diferentes peligros que el hoyo implica.

Enrique Sánchez

COMO SELECCIONAR EL PALO IDONEO:

Los palos marcados con W, son de madera, y por lo tanto son para distancias largas.

Los palos marcados con I, son de hierro, y por consiguiente son para distancias cortas o medias.

Putter, es el palo que se debe utilizar en el green. Tened cuidado con la hierba de la que está hecho el green, ya que una es más deslizante que otras.

En el campo americano influye más la hierba que en el campo japonés.

En el green aparecen unas marcas que son la dirección y altura de la hierba.

CONSOLA:
NINTENDO
Lo mejor:
Los gráficos
Lo peor:
La dificultad



Sonido: 6
Gráficos: 6
Adicción: 6

GUN SMOKE

El poder de las pistolas

Nosotros somos el valeroso Billie Bob, que tiene que hacerse con el puesto vacante del sheriff. Para ello tenemos que liquidar a los malhechores, que en este pueblo se divierten sin ningún escrúpulo.

Son capaces de robar por una simple diadema, matar por un puñado de dólares, y enfrentarse entre ellos en una partida de póker, todos son de la misma calaña, y se odian mutuamente, pero hay una cosa que les une y les hace ser iguales: ninguno de los habitantes del pueblo les tiene estima alguna.

Los bandidos saben que el terrible y valeroso Billie Bob está de camino y se reunen para echar a suertes quien es el que empieza por acosar al pistolero, ya que el primero en hacer frente a Billie Bob, será el que más bajas sufra frente a los demás, y se quedará así con una banda menguada cuando Billie sea liquidado.

Pero nosotros en ese momento de debate y desconcierto, aprovechamos para ir al almacén y armarnos hasta los dientes, podemos comprar una escopeta que lanza cinco balas al mismo tiempo, una ametralladora que lanza dobles balas continuamente, una pistola de un solo disparo, pero muy eficaz para enemigos ofuscados y una bomba, el mejor arma sin lugar a dudas, cuatro veces más fuerte que una pistola doble, y lanzable a cualquier dirección y ángulo.

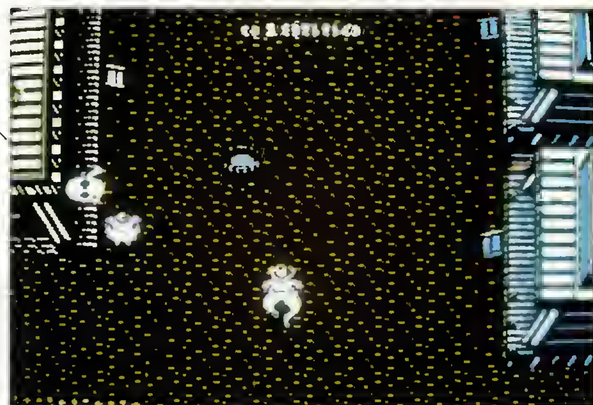
Después de toda la votación los enemigos saldrán por este orden:



1. Bandit Bill
2. Cutter Boomerang
3. Devil Hawk
4. Ninja
5. Fat Man
6. Wingate

Según podemos observar, la votación ha sido bastante peculiar, ya que las bandas menos numerosos son con las que primero nos enfrentaremos. Para poder reconocer al jefe de la banda, tenemos que conseguir un poster de "WANTED" - Se busca -, en el veremos el rostro de nuestro enemigo y ya podemos de esta forma reconocerlo la próxima vez que lo veamos.

Comenzado el tiroteo, podéis disparar a los barriles, ya que nos proporcionan diferentes objetos. Así los enemigos nos darán dinero, con el que podemos comprar cosas en el almacén, incluso el famoso poster de "Se Busca" y nuestro caballo, aunque éste último lo podemos conseguir disparando a un barril.



Así que no lo olvidéis, por la cabeza de Billie Bob sólo corre un pensamiento, aniquilar a sus enemigos para poder así, liberar al pueblecito minero y convertirse en sheriff. ¿Podreis ayudarle?.

Los gráficos están acordes con lo que Nintendo nos tiene acostumbrados, un poco regordetes, y aplanados, pero cumplen con su cometido de hacer que el juego sea adictivo y jugable. La música ambienta bien el juego y no llega a hacerse monótona.



Consola:
NINTENDO
Lo mejor:
Muy entretenido
Lo peor:
Simple



Sonido:	6
Gráficos:	6
Adicción:	7

SHINOBI

JUEGOS

Una buena conversión

Sin duda alguna los juegos que tratan aventuras de Ninjas, son los arcades más solicitados por los usuarios de consolas y los que más expectación levantan en las máquinas de videojuegos. No han sido pocos los lanzamientos de este tipo y Shinobi ha sido uno de los más importantes, tanto en los ordenadores como en la consola de videojuegos Sega.

En esta ocasión (como en otras muchas) nuestra misión es completar una serie de misiones repletas de peligros, desde eliminar a los karatekas más inocentes, hasta los monstruos más desagradables. Toda la lucha se va a centrar en rescatar a unos pobres y desválidos niños. los cuales, en agradecimiento, nos regalarán una bonificación o, en el mejor de los casos, armas para defendernos. Son unos críos muy belicosos.

El juego se desarrolla horizontalmente con un espléndido scroll y en algunas ocasiones con dos o más niveles. Existe una amplia variedad de enemigos entre los que destacan (por el recuerdo que dejan) un pistolero al que le gusta usar con tino la pistola y otro con intenciones similares, pero con armas más rudimentarias. En general el nivel de dificultad es discreto, excepto en los enemigos de final de misión, que al gran tamaño se les une una similar dificultad.



Uno de los enemigos nos lanza la espada.

Como es habitual en este tipo de juegos, además de movernos a izquierda y derecha podemos saltar, agacharnos, lanzar surikens (estrellas afiladas usadas por los ninjas), andar en cuclillas y otras cuantas modalidades defensivas y, como no, ofensivas. El movimiento es muy bueno y los gráficos están bien tirando hacia arriba. La adictividad es bastante alta, en parte por la relativa facilidad para avanzar en las primeras partidas y en parte por el tema y la calidad que tienen este tipo de juegos.



Pantalla de Bonificación.

Consola:
SEGA
Lo mejor:
Adictivo y rápido.
Lo peor:
La originalidad.



Sonido: 7
Gráficos: 7
Adicción: 9

SUSCRIBETE AHORA A

MEGAOCIO Y...



✔**BENEFICIATE DE UN DESCUENTO DEL 20%.**
Recibe en tu propio domicilio la revista sin coste adicional. Sin preocupaciones de no obtenerla en tu punto de venta habitual. Disfruta de las ventajas que te ofrece ser miembro del CLUB A. USER:
Concursos, Sorteos, Invitaciones a ferias, Cursillos, etc.

✔ Y recuerda que en **MEGAOCIO** encontrarás noticias, los mejores juegos, trucos para acabarlos, listados, y toda la información necesaria para sacarle el máximo provecho a tu ordenador.
Además tendrás acceso a nuevas secciones:
"La Guía del jugador", "Chip", "Futuros lanzamientos" y "Arcades".

Recorta y envía este cupón con tus datos personales a:
BMF Grupo de Comunicación S.A.
C/ García de Paredes, 76D 1ºIzda.
28010 MADRID

CUPON DE SUSCRIPCION

Deseo suscribirme a MEGAOCIO por:
Un año al precio de 4.000 Ptas.
NOMBRE...
APELLIDOS...
DIRECCION...
CODIGO POSTAL..........................LOCALIDAD......................
PROVINCIA...

FORMA DE PAGO:
☐ Contrareembolso ☐ Talón a BMF Grupo de Comunicación, S.A.

Indiana

1ª PARTE



Este mes os ofrecemos las soluciones de la aventura gráfica de Indiana Jones y la última cruzada, probablemente uno de los juegos más completos y sensacionales que se han realizado en los últimos años. Para que no os devaneis más los sesos en busca de las respuestas a las complicadas situaciones que se nos plantean, ahí van, sin más preámbulos, los pasos a seguir para completar este fantástico programa

El doctor Jones retorna de un duro viaje en busca de la cruz de coronado. Tras esto, empapado, llega a la universidad... Lo primero que debemos hacer al salir del vestuario, será hechar unas cuantas peleas con el alumno que está practicando boxeo en el gimnasio para estar entrenados en futuras ocasiones. Hecho esto nos dirigimos hacia nuestro despacho. Los alumnos no nos dejarán pasar, por lo que tendremos que hablar con ellos y emplear las frases 4.3.3.3 (Donde el número es la frase a utilizar, una después de otra).

Nos metemos en nuestro despacho y revisamos el correo, lo abrimos y cogemos los papeles, un paquete queda al descubierto. Se trata del diario del Santo Grial, que nos había enviado nuestro padre Henry. Lo cogemos, abrimos las ventanas y salimos.



En la casa de papa Henry

Una vez volvamos a la universidad, debemos elegir la opción de "VIAJAR". En primer lugar visitaremos la casa de Henry Jones, nuestro padre. Cuando entremos debemos de dirigirnos al dormitorio, lugar en el cual cogeremos el cuadro, después iremos hacia el mueble que está a punto de caerse y empujarlo, éste caerá y podremos ver que detrás de él hay una cinta aislante (con la opción "QUE ES") que no podemos abrir. La cogemos y regresamos a nuestro laboratorio (entrando por la ventana). Nos dirigimos hacia la estantería del fondo en donde hay un frasco, lo abrimos y metemos dentro la cinta aislante. Una vez hecho esto, podremos ver como dentro de la cinta aislante, había un llavín. Regresamos a casa de nustro padre y retiramos la planta del cajon, abrimos éste con el llavín y cogemos el libro viejo.

En las catacumbas de venecia

Una vez nos encontremos en Venecia conoceremos a la porfesora Elsa Schneider, que será nuestro guía en Venecia. Nos dirigimos a la biblioteca, una vez allí, tendremos que buscar entre las distintas estanterías de libros, uno llamado MEIN KAMPF, el libro de Hitler. Una vez hecho esto vamos a buscar una sala con vidriera en la que se encuentran tres barrotes de metal unidos por una cuerda roja. Debemos apropiarnos de uno de estos barrotes. Después, consultaremos el diario del Santo Grial, en las notas, podemos ver el dibujo de una vidriera, pues bien, ahora debemos de buscar la habitación que tenga una vidriera igual. Una vez la hayamos encontrado, recordad la pista que nos daban en el diario: "El segundo empezando por la izquierda", perfecto, nos dirigimos a la columna izquierda (derecha nuestra) y miramos la inscripción: II-III-IX.

Ahora cogemos el segundo número (el II) y esta es la loseta que deberemos romper con el barrote de metal. Cuando la rompamos entraremos en las catacumbas. Una vez allí debemos buscar una pantalla en donde hay un esqueleto con un garfio en el brazo, debemos coger el garfio. Después tenemos que encontrar la salida de las catacumbas hacía el restaurante. Empujamos la alcantarilla y salimos. Nos dirigimos a la izquierda y encontramos a dos "amantes", ahora debemos mirar la botella de vino (indispensable) y cogerla después.



Jones

1ª PARTE

Realizado este paso nos dirigimos a la fuente de la plaza, lugar en el cual debemos llenar la botella de agua. Cuando hagamos esto, regresaremos de nuevo a las catacumbas (volviendo por donde habíamos venido). Buscamos una habitación en la que hay una antorcha colgada de la pared, que no podemos mover porque está fuertemente sujeta por un barro muy seco, pues bien, gracias al agua que hemos recogido en la fuente, haremos que este barro se ablande y podremos así tirar de la antorcha. Una rampa se abrirá bajo nuestros pies y caeremos a otro nivel inferior de las catacumbas.

Andamos a la derecha para buscar la pantalla del puente, que debemos cruzar para leer unas inscripciones. Volvemos y colocamos el garfio en el interruptor. Una vez hagamos esto utilizaremos el látigo para que caiga el desagüe. Nos dirigimos a la izquierda y buscamos la escalera para subir de nuevo al nivel superior del laberinto de catacumbas. Ahora tenemos que dirigirnos a la pantalla que anteriormente estaba inundada. Bajamos y encontramos un misterioso pasadizo a la derecha. Veremos una antigua máquina de madera, ahora utilizamos el cordón rojo que cogimos cuando nos hicimos con el barrote metálico y lo utilizamos con la máquina, con lo cual unos engranajes se empezarán a mover. Volvemos a la pantalla que antes estaba sumergida y nos introducimos por el nuevo pasadizo en busca de una pantalla con tres columnas doradas al lado de una puerta cerrada. Es hora de recurrir al diario del Santo Grial, en donde podremos encontrar el método para abrir la puerta. Para ello debemos accionar determinadas columnas doradas que coincidan con el dibujo del cuadernillo de notas del Santo Grial. La puerta se abrirá, entraremos y cruzaremos el puente, para toparnos con otra puerta cerrada. Volvemos a consultar el diario, que nos dirá en qué orden tienen que ser activados los esqueletos, que están numerados de izquierda a derecha del uno al seis. Debemos activar los esqueletos en el siguiente orden: 53342

Cruzamos el laberinto y entramos en la sala en la que se encuentra el sarcófago con el soldado de las cruzadas. Ahora debemos abrir el sarcófago y mirar dentro. Hecho esto nos dirigiremos hacia el candado oxidado, lo abriremos y seremos libres para volver a la superficie.

César Valencia Perelló





MANIAC MANSION

El malvado Doc ha secuestrado a Sandy. Parece que un bravo trío de muchachos va a tener que aventurarse en su mansión para rescatarla. Aquí os vamos a dar las claves esenciales para acabar esta extraordinaria aventura.



Nada mas empezar

Selecciona a Dave y llévale hasta el felpudo que hay delante de la puerta de la casa, mira debajo y encontrarás la llave que te permitirá entrar. Una vez que estés dentro ve a la biblioteca y enciende la luz, puede que encontrar el interruptor sea un poco complicado (para ello utiliza "QUE ES") pero no desesperes, debe estar por alguna parte. Gracias a esto podrás ver lo que haces. Ve al extremo derecho de la librería y abre el panel suelto para así descubrir una cinta de cassette secreta. Vuelve al salón principal de la entrada. Una vez allí sube las escaleras hasta la habitación de pintura, donde cogerás la fruta de cera y el aguarrás.

Como librarnos del tentáculo

Dejando un momento a Dave, vuelve fuera y selecciona a Syd. Guíale hasta el interior de la casa, y dentro de la cocina (afortunadamente Edna habrá abandonado ya la cocina), coge la linterna, la lata de Pepsi y las pilas de la nevera, después ve a través del comedor hasta ese cuarto que sirve por lo visto como pequeño almacén. Coge las bebidas de frutas que hay allí. Desde este almacén ve hasta donde dejaste a Dave y dale las recién adquiridas bebidas. Selecciona a Dave otra vez y ve a la puerta de seguridad que hay subiendo las escaleras, atraviesa esta puerta y camina a la derecha hasta que encuentres unas escaleras hacia otro piso superior, súbelas y ahora ve hacia la izquierda hasta que te encuentres un tentáculo hambriento, ofrécele el bol y las bebidas de frutas, y así te permitirá continuar adelante con tus cosas.

Como coger la llave

Comienza a caminar a la izquierda, sube las escaleras que encontrarás, abre la primera puerta y sube por la escalera que hay en la pared a la izquierda. En esta habitación coge el disco que está en la estantería y la llave amarilla, esta última está detrás del altavoz de la derecha. Baja por la escalera, sal de la habitación y entra por la cuarta puerta. Dentro te encontrarás una "Hunk-O-Matic Machine", úsala dos veces y crecerá la fuerza del personaje, después entra en el baño que hay a la derecha. Coge la esponja, baja las escaleras hasta la primera planta, y entra en la habitación musical. Coloca el disco en el tocadiscos y ponlo en marcha, pon el cassette en la grabadora y pulsa el botón de reproducir seguido por el botón de grabar. Una vez que la música se termine apaga los dos aparatos y recoge la cinta, vuelve al cuarto de estar y abre la cabina de la radio que está en lo alto. Reproduce la cinta en el reproductor y la lámpara se romperá dándote otra llave.

Amigo de un extraterrestre

En algún momento del juego aparecerá un cartero en la puerta que dejará un paquete en el buzón. Antes de hacer nada, lleva a los personajes que tienes dentro de la casa a habitaciones seguras donde no puedan ser vistos por Ed cuando este vaya a abrir la puerta. Michael debería estar aún fuera de la casa, así que cuando suene el timbre de la puerta, mandale rápidamente a coger el paquete postal. Bien, ahora tienes el paquete, pero ¿Qué puedes hacer con él?, bueno, pues es fácil, ve a la habitación de Ed y dale el paquete, de esta forma acabas de hacer un nuevo amigo.

El asunto se complica

Usando a Dave, ve al salón por donde entraste a la casa y empuja la gárgola de la derecha para que se abra la puerta que está a su lado. Selecciona a Syd y mándale a la puerta que se acaba de abrir, otra vez, tendrás que encontrar el interruptor de la luz para ver lo que haces, abreló y coge la llave. Ve hacia la izquierda hasta que llegues a la caja de fusibles con llave. Deja el sótano y ve a la habitación del almacén (ya deberías ser amigo de Ed). Mueve a Dave fuera de la casa y examina el arbusto que hay a la derecha de las escaleras, allí coge el carrete sin revelar. Camina hacia el arbusto de la parte izquierda y haciendo uso de tu nueva fuerza abre la reja y ve debajo de la casa. Busca hasta que encuentres una rejilla en el techo y quedate ahí debajo, después cambiate a Syd. Coge el tarro e intenta coger el revelador de carretes. Desafortunadamente este se caerá y se derramará por la rejilla. Tan pronto como esto ocurra cambiate a Dave y usa la esponja para secar el charco de fluido revelador que ha caido a través de la reja. Vuelve a Syd y abre la puerta de fuera con la llave de plata, después sal afuera y llena el



tarro vacío con agua. Selecciona a Dave otra vez para que ande hacia la derecha y abra la válvula del agua. Usando a Syd métete en el estanque, coge la radio y la llave ardiente y sal fuera. Haz que Dave cierre la válvula y vuelva al salón. Ahora, manda a Syd y a Dave fuera por la puerta del garaje; aquí haz que Dave abra la puerta gracias a su increíble fuerza, después que Syd abra el maletero del coche con la llave amarilla y coja las herramientas, hecho esto llévalos a los dos a la escalera principal.

La puerta oculta

En este momento deberías tener a toda la banda juntos en la escalera del salón. Ahora el plan es este: dale a Michael el film sin revelar y la esponja, y llévale al segundo piso. Allí debería haber una puerta en algún lado de la pared de atrás, entra por ahí, enciende la luz y revela el carrete usando el equipo que hay en esta habitación. Una vez que tienes las fotos ve al piso de arriba y espera a Ed en su habitación. Una vez que este feo muchacho aparezca dale las fotos. Ahora asegurate que Dave tiene (y si no lo tiene ¡que se lo den!) el aguarrás, el tarro con el agua del estanque, la lata de Pepsi , la linterna y la radio. Llévale al piso donde está Michael, y una vez allí a la habitación del fondo a la derecha, en esta habitación examina la pintura que hay en la pared. Usa el borrador de pintura para quitar la mancha y , sorpresa, aparece una puerta oculta. Ahora cambiate a Syd y llevalo también al último piso, pero asegurate que tenga la llave oxidada. Llevale a la habitación de Ed y abre la hucha en forma de cerdito . Coge el hamster y espera a que Ed seriamente disgustado llegue para que te enseñe la mazmorra familiar.

A un paso del final

Con Syd bloqueado, cambiate a Mike y coge el dinero que está tirado, el hamster y la tarjeta llave. Ed volverá, así que dale el hamster para apaciguarle y vete hasta donde está Dave. Dale el dinero y espera afuera en la puerta. Vuelve otra vez a Syd, haz que escape de la mazmorra usando la llave oxidada y llévale al piso de arriba, donde está toda la acción, hasta que se encuentre con Mike, entonces entra por la puerta hasta la habitación de Edna, la cual te capturará. Mientras ésta lleva a Syd a la mazmorra, coge a Michael, entra en la habitación y toma la llave de la mesilla de noche, sube por la escalera y enciende la luz para encontrarte en una habitación con una pintura. Abre la pintura y te encontrarás una caja fuerte. Vuelve a Dave, entra por la puerta secreta y haz que suba por la escalera, luego abre la radio para coger las pilas que servirán para la linterna. Retorna a Syd y vuelvete a escapar de la misma manera que antes, tras lo cual dirígete a la caja de fusibles y apaga las luces. Usando a Dave enciende la luz que llevas (asegurate que las pilas están dentro) y corta los cables con las herramientas. Ahora cambiaté a Syd y vuelve a conectar la electricidad.







La combinación de la caja

Controlando a Dave, baja por la escalera y encontrarás una bonita planta carnivora. Echale el agua del estanque para que crezca, momento en el que te intentará comer (para eso es una planta carnívora). Dale la Pepsi para que se pare y además evitar que te conviertas en su almuerzo. Trepa por la planta y entra en el observatorio, alli hecha la moneda en la caja para las monedas, pulsa el botón derecho dos veces y mira a través del telescopio para así encontrar la combinación de la caja fuerte.

Cambia el control a Mike y usa la combinación encontrada por Dave para abrir la caja. Dentro debe haber un sobre que cogerás, acto seguido bajarás por la escalera para encontrarte con la adorable Edna. Sal de la mazmorra y ve a la habitación de videojuegos. Coge la llave pequeña y el sobre de Mike y ábrelo, así ya tienes un cuarto de dolar para jugar al juego de los meteoritos. Aparecerá una lista de records, anota el mayor de todos. Ahora cambiate a Michael y dale todo a Dave. Lleva a Dave a la habitación de Edna, donde será capturado, entonces cuando estés en la mazmorra coge a Syd y que le dé todo lo que tiene a Dave.

El final

Haz que Dave abra los candados que hay en la puerta del laboratorio secreto, ahora es cuando debes usar el récord de la máquina de videojuegos para abrir la cerradura de combinación. Deja que Ed se las entienda con el tentáculo y ve al encuentro de Doc, el cual ha activado un mecanismo de auto-destrucción, lo que quiere decir que tienes dos minutos para llevar a cabo lo siguiente: Abre la puerta que estaba cerrada y coge el traje antiradiación que encontrarás allí. Usa la tarjeta llave en la puerta de la derecha y entra en la habitación donde se encuentra el meteorito. Apaga la energía del meteorito y Doc y compañía se quedarán sin la malvada influencia de la piedra sobre ellos. Coge el meteorito, llévalo al garaje y mételo en el maletero del coche. Usa la llave amarilla para encender el coche, enciende el motor del misil y ¡Voila!.



BLUE LIGHTING (Atari Lynx)

Si eres el afortunado poseedor de una Lynx y además tienes el juego Blue Lighting, estás de suerte, con los códigos que a continuación publicamos podrás acceder a cualquiera de las nueve misiones que componen el juego.

MISION 1. . . . . AAAA
MISION 2. . . . . PLAN
MISION 3. . . . . ALFA
MISION 4. . . . . BELL
MISION 5. . . . . NINE
MISION 6. . . . . LOCK
MISION 7. . . . . HAND
MISION 8. . . . . FLEA
MISION 9. . . . . LIFE

GATES OF ZENDACON (Atari Lynx)

Niveles:

YARB, BREX, SEBB, SNEX, ZAXX, BROT, STOB, XTNT, BOTZ, SNAX, ZYBX, XRXS, ANEX, NEAT, YARR, EYES, NYXX, ZYRB, SRYX, BARE, STAX, SZZZ, STYX, XRAY, RATT, NYET, TERA, BYTE, BETA, TRAX, ZEBA, ROXY, NEXA, NEST, EBYX, BREX, BOXX, STAB, TENT, ROXX, NERB, TREY, STAR, TRYX, SSSS, ZORT.

Niveles de guardián: ZEST, BRAN.

Nivel final: ZETA.

Nivel escondido: Primero introduce el nombre del nivel, TRYX. Tan pronto como empiece el nivel presiona abajo y derecha, si has sido suficientemente rápido podrás acceder a un nivel oculto.

KICK OFF 2 (Todas las versiones)



Como ya habreis podido comprobar, no hay nada más difícil que marcarle un gol al ordenador o incluso a un amigo, ya que el ordenador controla al portero durante el transcurso de todo el partido (excepto saques y penalties). El mejor truco para abatirlo es avanzar por el centro del campo y elevar el balón al poco rato de traspasar la zona central (esto lo puedes hacer cambiando de dirección bruscamente, tal como indican las instrucciones), ahora golpea el balón de cabeza con el jugador más cercano a la portería, las posibilidades de marcar gol se verán acrecentadas.

...Allá, en lo profundo del espacio, una sonda de detección ha perdido el control...

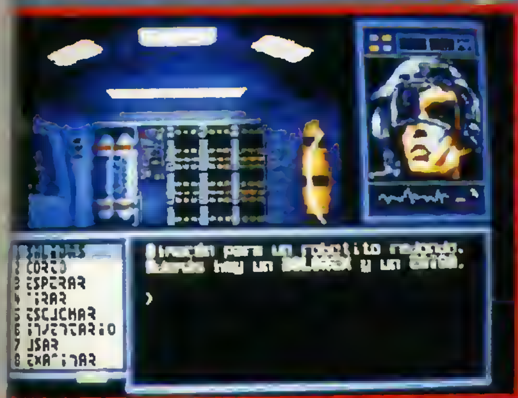
LA AVENTURA ESPACIAL

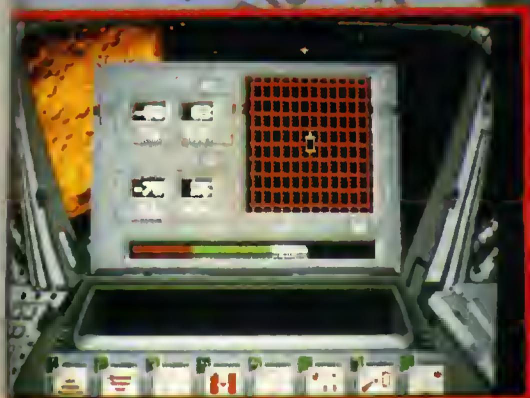
...r su gran poder de ...strucción es conocida como ...A OSCURA AMENAZA.

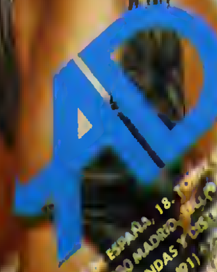
TU MISION:
Encontrar a tus comandos de apoyo, llegar al núcleo mismo de La Maldad y destruirla.

TUS ARMAS:
Un sofisticado vehículo espacial de exploración y combate desde el que diriges la aventura.
La opción **MODO COMBATE** de localización y destrucción del enemigo, que se intercala en la aventura y en la que tus reacciones en tiempo real son vitales.
Un revolucionario **SISTEMA DE CONTROL POR MENUS**, con el que ya no tienes que teclear tus mensajes, sólo seleccionar opciones.









SUPER CARS (Amiga)

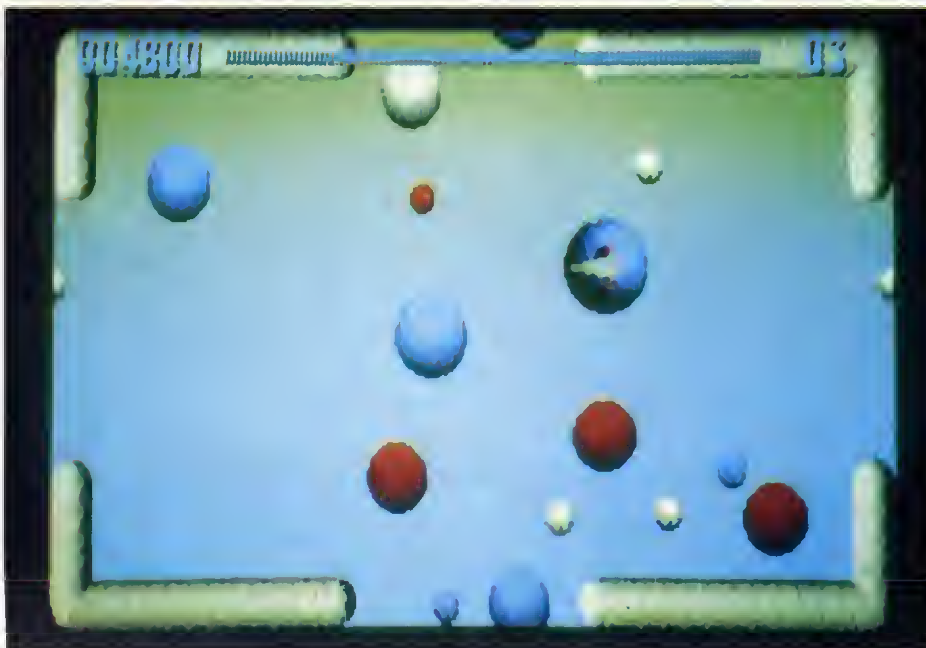


Si conoces este juego, te habrás dado cuenta de que el mayor problema con que nos podemos topar es el dinero. En efecto, tan solo disponemos de 5.000 libras, cantidad insuficiente para poder hacer frente a los gastos que nos van a producir la mayoría de los accesorios que requiere nuestro vehículo. El presente cargador nos ofrece, entre muchas otras ventajas, la posibilidad de obtener una cantidad mayor de dinero. Para utilizarlo sólo tienes que teclear desde el basic el cargador y hacer RUN (Intro).

Este cargador sólo funciona en los Amiga sin expansión de memoria, si dispones de una deberás desconectarla.

```
10 REM Cargador para SUPERCARS Amiga
20 REM Por ENRIQUE SANCHEZ H. -MEGAOCIO
30 REM
40 DIM c%(130):s=0:a=0:CLS
50 WHILE a$<>"9999":READ a$:c%(a)=VAL("&
H"+a$):s=s+c%(a):a=a+1:WEND
60 IF s<>842779& THEN PRINT "Error en lo
s datas...":END
70 INPUT "Dinero inicial (5000-500000)";
d&
80 c%(80)=INT(d&/65536&):c%(81)=VAL("&H"
+HEX$(d&-c%(80)*65536&))
90 INPUT "Motor indestructible (S/N)";a$
:IF UCASE$(a$)="N" THEN c%(82)=&H6006
100 INPUT "Carroceria indestructible (S/
N)";b$
110 IF UCASE$(b$)="N" THEN c%(86)=&H6006
:c%(90)=&H6006
120 INPUT "Fuel infinito (S/N)";c$:IF UC
ASE$(c$)="N" THEN c%(94)=&H6006
130 INPUT "Ruedas ingastables (S/N)";d$:
IF UCASE$(d$)="N" THEN c%(98)=&H6006
140 CLS:PRINT "Introduce SUPERCARS en la
 unidad df0."
150 megaocio=VARPTR (c%(0)):CALL megaoci
o
160 DATA 41fa,0018,43f9,0007,6b00,45fa,0
0ca,12d8,b5c8,66fa,4ef9
170 DATA 0007,6b00,2c78,0004,242e,002e,3
62e,0052,41fa,002e,2d48
180 DATA 002e,41ee,0022,7016,4281,d258,5
1c8,fffc,4641,3d41,0052
190 DATA 0839,0004,00bf,e001,66f6,21fc,0
0fc,0002,0080,4e40,48e7
200 DATA 0082,2c78,0004,2d42,002e,3d43,0
052,41fa,0012,216e,fe3a
210 DATA 0002,2d48,fe3a,4cdf,4100,4e75,4
eb9,4f43,494f,0c94,444f
220 DATA 5300,66f0,2d7a,fff2,fe3a,2f0e,4
dfa,000c,294e,00a4,2c5f
230 DATA 4eec,000c,23fc,0000,1388,0007,d
eb8,33fc,2039,0007,f880
240 DATA 33fc,2039,0007,efd4,33fc,2039,0
007,f112,33fc,2039,0007
250 DATA f89e,33fc,2039,0007,f8ce,4ef9,0
007,6c00,9999
```

E-MOTION (Sólo 16 bit)



Introduce en el ordenador el juego E-MOTION original y cuando aparezca la pantalla de presentación (sí, en la que aparece Albert Einstein) teclea la siguiente palabra y pulsa ENTER (o RETURN): MOONUNIT. El juego cargará con total normalidad y tendremos a nuestra disposición cuatro nuevas teclas:

F1:
Avanzar un nivel.
F2:
Retroceder un nivel.
F3:
Avanzar 10 niveles.
F4:
Retroceder 10 niveles.

CRACKDOWN (Amiga)

Como agente del F.B.I. debes detener al malvado Dr. K en su intento de destruir el mundo (original guión, sólo podemos encontrar unos ochocientos treinta y uno iguales, aprox.). Para ello debemos seguir la pista a través de 16 niveles, activar las tres bombas en cada nivel y encontrar la salida más cercana antes de que todo salte por los aires. El cargador te ofrece vidas infinitas.

Este cargador sólo funciona en los Amiga sin expansión de memoria, si dispones de una deberás desconectarla.




```
10 REM Cargador vidas infinitas para CRA
CKDOWN version Amiga
20 REM Por ENRIQUE SANCHEZ H. Para MEGAO
CIO
30 REM
40 DIM c%(90):s=0:a=0:CLS
50 WHILE a$<>"9999":READ a$:c%(a)=VAL("&
H"+a$):s=s+c%(a):a=a+1:WEND
60 IF s<>721665& THEN PRINT "Error en lo
s datas...":END
70 CLS:PRINT "Introduce disco de CRACKDO
WN en la unidad df0."
80 megaocio=VARPTR (c%(0)):CALL megaocio
90 DATA 41fa,0018,43f9,0007,fe00,45fa,00
a4,12d8,b5c8,66fa,4ef9
100 DATA 0007,fe00,2c78,0004,41fa,0090,2
0ee,002e,30ee,0052,41fa
110 DATA 002e,2d48,002e,41ee,0022,7016,4
281,d258,51c8,fffc,4641
120 DATA 3d41,0052,0839,0004,00bf,e001,6
6f6,21fc,00fc,0002,0080
130 DATA 4e40,48e7,0082,2c78,0004,41fa,0
04c,2d58,002e,3d58,0052
140 DATA 41fa,0012,216e,fe3a,0002,2d48,f
e3a,4cdf,4100,4e75,4eb9
150 DATA 4f43,494f,0c94,444f,5300,66f0,2
d7a,fff2,fe3a,297c,33fc
160 DATA 342e,00a6,297c,0000,542a,00aa,3
97c,4e71,00ae,4eec,000c
170 DATA 9999
```



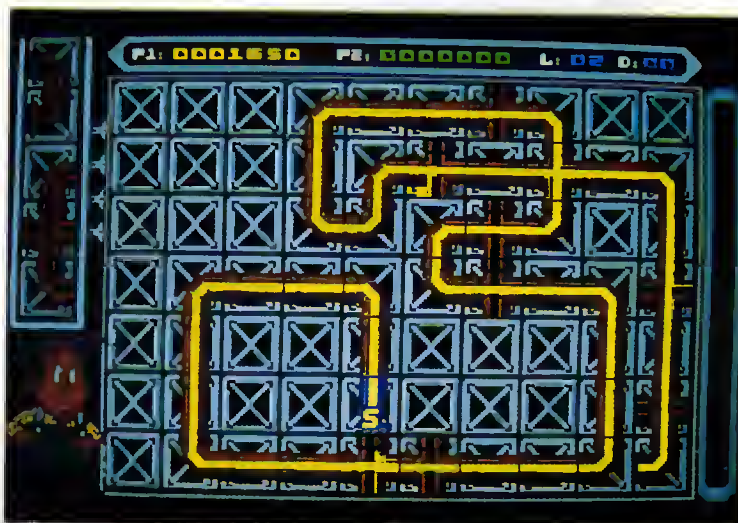
MYTH (Commodore 64)

Desde Sytem 3 nos llega esta fabulosa videoaventura que nos envuelve en un mundo mágico y lleno de peligros. Si quiere hacerte con todos los objetos y armas disponibles durante el juego, prueba a mantener pulsadas las siguientes teclas: "A" y "?".

PIPEMANIA (CPC)

Si todavía no has conseguido pasar de las primeras fases de este juego, prueba a teclear las siguientes claves, te ayudarán a pasar de fase.

FINE - NEWS - FAIL - SAIL
ERIC - TAPE - SLOW - ACHE.





BURAN (Todos los formatos)

OMK ofrece en el programa dos posibilidades de juego. Para aquellos que gusten de los simuladores se ofrece tripular el orgullo de la técnica espacial de la Unión Soviética: la astronave Buran. Consta a su vez de tres etapas en las que transcurre una misión real; colocar el satélite en órbita. Para los que desean, en un acto de admirable valentía, librar la Tierra de peligrosas naves extraterrestres disparando su cañón láser, soslayando inevitables colisiones, pueden seleccionar la suculenta parte dos del programa.

Por último y para los que desean ver la totalidad del juego, les evitamos la pesada tarea de teclear cargadores, ya que el programa dispone de combinaciones y claves que evitan tales molestias. El sistema plantea la ventaja de situarnos en aquella zona del juego que más nos interese realizar sin quitarle un ápice de emoción a la aventura.

PRIMERA FASE

Aprendizaje de piloto

Para escoger el piloto adecuado para esta importante misión es preciso seleccionar entre los mejores. Ocupar semejante puesto supone demostrar tu dominio sobre los mandos de la cabina. Es planteado un minucioso test en el que el aspirante controla todos los dispositivos de la nave en los momentos previos a la cuenta atrás. Esta es la oportunidad que habías esperado, el momento ha llegado. Por fin te hallas frente a los mandos, oyes la voz de control: "Conectar ordenador central", "Revisión motores laterales"....Mueves tu mano y vas conectando los dispositivos indicados.

En el monitor central observas el tiempo del que dispones, tres minutos, para realizar la prueba. La voz metálica no deja respiro: "Revisar motor principal", "Revisar depósito de combustible"....Gotas de sudor comienzan a brotar de tu frente porque has cometido un error. Ves que el monitor de fallos lo ha detectado pero eres consciente de tener tres posibilidades. La voz de control te informa de tus pulsaciones correctas al tiempo que sigue implacable reclamando nuevas operaciones y el tiempo corre. Por fin el mensaje dicta: "Pasar a control automático". Tu mano conecta el sistema. ¡Ya está!. La voz de control se hace más calidad para informarte de que eres el piloto para la misión. La cuenta atrás puede iniciarse. Pulsando O-M-K a la vez. (Versión PC una a una y en modo de mayúsculas), nos evitamos realizar la etapa.

Despegue

La plataforma aproxima la nave al punto de lanzamiento. Los sistemas de a bordo son controlados por el ordenador central. Tu permaneces en cabina aguardando el despegue. Tu estado físico es excelente pero eres consciente del esfuerzo que supone la aceleración a que te somete la velocidad para escapar de la gravedad terrestre. Es el momento de controlar tu músculo más importante ahora: Tu corazón. Pulsando la tecla izquierda provocas el sístole y pulsando la derecha la diástole.

La plataforma 4 se desconecta de la nave. Se activa la ignición.

La tensión del momento acelera tus pulsaciones. Notas como el fuerte impulso, al principio suave, ahora exige mayor respuesta por tu parte. Casi te has puesto al borde del sobreesfuerzo. Intentas controlar el esfuerzo, una bajada súbita provocaría el ataque cardíaco. La emoción sube al máximo en el momento de salir al espacio. Por fin abandonas la atmósfera terrestre. Lo conseguiste. Es el momento de pasar a la parte final de la misión. La combinación para superar el nivel es la misma.

Colocación del Satélite

El ordenador te devuelve el control de la nave. Ahora es preciso situar el importante satélite que transportas en la bodega en su órbita y a la velocidad correcta. Tu primera acción es colocar al máximo la potencia de los motores. Compruebas que la velocidad aumenta. Al acercarse a los 800 metros por segundo ya estás disminuyendo muy rápidamente la potencia al tiempo que la nave está muy próxima a la órbita. Consigues apagar los cohetes a poco más de 926 metros por segundo. Poco a poco disminuye la velocidad y enciendes los motores dejándolos a fuerza 15 dejando la velocidad constante de 926. Ni más ni menos. Conectas la apertura de la compuerta de la bodega. A continuación retiras la conexión final.

Justo a tiempo llegas a la zona de órbita geostacionaria aproximadamente a 6,300 kilómetros de la tierra. Es el momento de expulsar la valiosa carga en el espacio. Ves como el satélite se aleja mientras vuelves a cerrar la compuerta de la bodega. Tu primera misión espacial ha concluido con éxito.

SEGUNDA FASE

Nos hallamos ante la fórmula de tripular nuestra nave y enfrentarnos a dos tipos de combates. Esta es característica fundamental del juego. En sus 9 niveles se mezcla el scroll punto a punto de arriba abajo con pantallas prácticamente fijas.

Modo scroll

Nuestra nave realiza su movimiento a lo largo de toda la pantalla y mediante disparos elimina los opo-

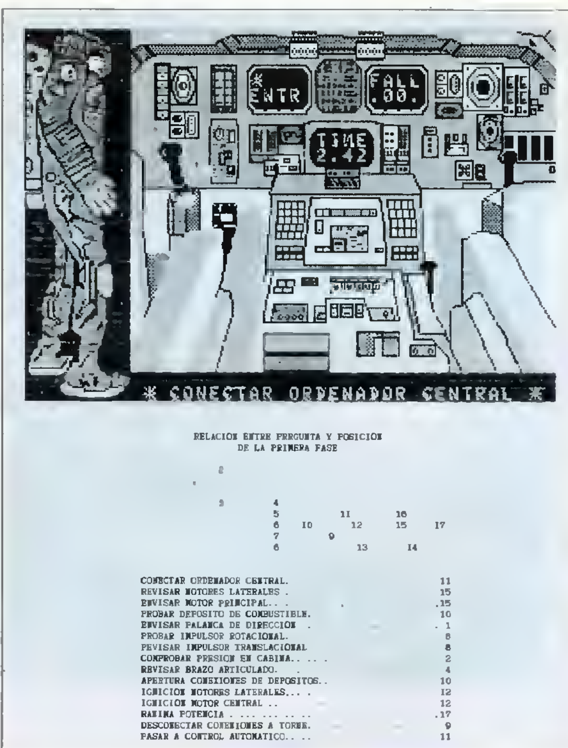
nentes que aparecen de forma continua en la parte superior. Además de enemigos también hallaremos a nuestro paso objetos marcados con letra "F" que reponen nuestra reserva del precioso combustible. Los marcados con "A" alteran el disparo de la nave pasándolo a modo HIPER y SUPER. Al final de cada nivel se detiene el movimiento de la pantalla y la última horda de adversarios hace un último intento, a mayor velocidad, por destruirnos. Las claves de estos niveles se instalan en la opción KEYWORD del menú principal y son:

NIVEL 2 = O-M-K . . . . NIVEL 4 = F-A-C
NIVEL 6 = O-N-V . . . . NIVEL 8 = F-1-N

Modo estático

Cada nivel consta de 4 pantallas de largo que vemos en scroll en el momento de pasar de una a otra. Nos hallamos en el interior de la base del enemigo y nuestro objetivo principal es avanzar por los pasillos y destruir el módulo de energía que mantiene cerrada la compuerta de salida. Hallamos oposición a nuestro paso por los disparos de cañones vigías que en ocasiones es preciso destruir para avanzar. Los robots y seres que observamos no son destruidos al recibir un impacto.

Reaccionan deteniendo unos instantes su movimiento. La parte positiva es aportada por barriles de combustible que devuelven al maltrecho depósito a la situación óptima. La dificultad de estas fases van en aumento de nivel en nivel. Los códigos de acceso se introducen de la misma forma que los anteriores. Una vez instalado el nivel por clave no es preciso introducirla cada vez que inicias la partida.



RELACION ENTRE PREGUNTA Y POSICION
DE LA PRIMERA FASE

CONECTAR ORDENADOR CENTRAL.	11
REVISAR MOTORES LATERALES .	15
REVISAR MOTOR PRINCIPAL.. .	.15
PROBAR DEPOSITO DE COMBUSTIBLE.	10
REVISAR PALANCA DE DIRECCION .	. 1
PROBAR IMPULSOR ROTACIONAL.	6
REVISAR IMPULSOR TRANSLACIONAL	8
COMPROBAR PRESION EN CABINA.. ...	2
REVISAR BRAZO ARTICULADO. .	4
APERTURA CONEXIONES DE DEPOSITOS..	10
IGNICION MOTORES LATERALES.... .	12
IGNICION MOTOR CENTRAL ..	12
MAXIMA POTENCIA	.17
DESCONECTAR CONEXIONES A TORRE.	9
PASAR A CONTROL AUTOMATICO.. ..	11

NIVEL 1 = C-C-C-P . . . . . . NIVEL 3 = 0-4-1
NIVEL 5 = T-A-N . . . . NIVEL 7 = E-R-B-A

SUPERTRUCOS



MEGAOCIO

Queremos publicar los mejores trucos. Muchos lectores nos los envían. ¿por qué no lo haces tú?.

Es muy fácil. Estamos dispuestos a pagar 2.000 pesetas por cada truco que utilices en tu ordenador.

Si tienes un CPC, PCW, PC, Spectrum, Amiga, o Consolas, envíanos tus mejores trucos originales, y en cuanto sean publicados recibirás el premio.

Los supertrucos serán evaluados por redactores de nuestra revista. CPC: Luis Jorge García. PC y PCW: Federico Rubio Mejía.

Enviar los trucos a: SUPERTRUCOS MEGAOCIO (Indicar CPC, PCW, PC, SPECTRUM, AMIGA o CONSOLAS). C/ García de Paredes, 76 Dpdo. 1ºIzda. 28010 MADRID.

¡NO OLVIDES MANDAR TUS SUPERTRUCOS!

VENDETTA (Todos los formatos)



Nivel 1

Usa el cuchillo, mata al hombre. Recoje los alicates, derriba la puerta y entra en la habitación. Mata al hombre. Coge las granadas, el fusil y la munición. Sal de la habitación. Usa el fusil para matar al hombre. Pasa a la siguiente pantalla. Mata al hombre. Pasa a la siguiente pantalla. Mata al hombre, sube por la escalera y derriba la puerta. Meteté en la habitación. Mata al hombre y coge la cinta roja, el mapa y el disco de ordenador. Meteté en la siguiente pantalla. Mata al hombre. Coje el manual del ordenador, la cinta azul y el código del ordenador. Pasa a la siguiente habitación (no sin antes obtener la llave del coche). Mata al hombre y guarda lo que encuentres. Pasa a la siguiente habitación. Mata al hombre, coge la munición e inserta la cinta roja en el televisor. Cuando se encienda inserta la cinta azul. Entra en la última habitación. Mata al hombre, coge el collar, atraviesa todas las puertas hasta el final. Utiliza la granada. Mata al hombre. Baja por la escalera. Pasa a la siguiente pantalla. Usa el fusil. Mata al hombre, coge el chaleco antibalas y sube en el coche con la llave.

Nivel 2

Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Izquierda.

Nivel 3

Usa uzi. Mata al hombre, derriba la puerta y entra. Coge el mapa del coche, la nota y el bolso. Sal de la habitación. Mata al hombre y pasa a la siguiente pantalla. Mata al hombre y no pases a la habitación. Pasa a la siguiente pantalla. Mata al hombre y pasa de pantalla. Mata al hombre y pasa de pantalla. Mata al hombre, sube por la escalera y colge la munición. Pasa a la siguiente pantalla, Mata al hombre, derriba la puerta y pasa a la habitación. Mata al hombre y coge la munición. Sal de la habitación. Mata al hombre y pasa de pantalla. Mata al hombre y pon la bomba. Mata al hombre y coge las botas, alejaté. Mata al hombre y pasa a la suguiente pantalla. sube al coche.

Nivel 4

Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda, Izquierda, Izquierda.

Nivel 5

Usa el fusil. Mata al hombre, derriba la puerta y entre en la habitación. Mata al hombre, coge el chaleco antibalas y utilízalo. Sal de la habitación. Mata al hombre y entra en el hangar. Mata al hombre y pasa de pantalla. Mata al hombre, coge la munición y meteté en la siguiente pantalla. Mata al hombre y pasa de pantalla. Mata al hombre y pasa de pantalla. Mata al hombre, coge la munición y sube por la escalera hasta el avión. Mata al hombre y pasa a otro de los compartimentos del avión. Mata al hombre, coge el mapa y desactiva la bomba cortando con los alicates en el siguiente orden: cable del medio, de la izquierda y de la derecha.

Nivel 6

Derecha, Izquierda, Derecha, Derecha, Derecha, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha.

Nivel 7

Usa uzi, mata al hombre, pasa de pantalla. Mata al hombre, pasa de pantalla. Mata al hombre, pasa de pantalla. Mata al hombre, pasa de pantalla. Mata al hombre, La solución está en la estatua.

OUT RUN (Atari ST)

Si pulsas las teclas que componen la palabra STARION mientras está la pantalla de presentación, activarás las teclas "S" y "T", la primera nos permite pasar de pantalla y la segunda nos ofrece más tiempo para acabar la carrera.

POKES PARA AMSTRAD CPC

DYNAMITE DUX

POKE &8B84,&A7 . . . . Créditos infinitos

KNIGHT FORCE

POKE &48AC,&0 . . . . Energía infinita
POKE &4F12,&0
POKE &5B25,&0 . . . . Tiempo infinito

BARBARIAN II

POKE &432F,&0 . . . . Energía infinita

MEGA APOCALYPSE

POKE &01FF,&0 . . . . Vidas infinitas

Y TAMBIEN:



Nebulus II

Os acordais de aquel magnífico juego de la empresa británica Hewson que trataba sobre un pequeño y simpático animalito de las profundidades marinas, cuya principal ocupación giraba en torno al hundimiento de unas torres marinas. Pues bien, a vuelto, pero esta vez no se pasará la mayor parte de su tiempo subiendo escaleras y evitando el marco de una rotativa torre, ahora participará en un juego más arcade, disparando a los enemigos, saltando, volando, etc...

Esperemos que muy pronto esté en nuestras pantallas, siendo la segunda parte del Nebulus podemos esperar cualquier cosa buena.



MINDSCAPE

Parece ser que Minscape tiene muy claros los lanzamientos que va a efectuar de aquí a fin de año. Uno de los primeros títulos en ver la luz será Bad Blood (Mala Sangre), un revolucionario juego de role que nos situa en el futuro, en un mundo de mutantes. El juego ha sido diseñado por Chris Roberts (autor de Times of Lore). Bad Blood (de momento) sólo estará disponible para PC.

Otros juegos que verán pronto la luz son: Harley Davidson: The Road To Sturgess, la esperada conversión de Life and Death, Global Dilemma y un juego basado en una importante película de cine de carreras de coches, Days Of Thunder, con el famoso actor Tom Cruise.

En cuanto a deportes, posiblemente salgan dos nuevos juegos, Skid Marks, una carrera en tres dimensiones muy similar al Hard Drivin y 4D Boxing, un juego de boxeo en tres dimensiones con gráficos sólidos.



DE CPC A PC

Transferir datos entre estos dos ordenadores tan distantes no es en exceso difícil, ya que muchas empresas se están dedicando a la elaboración de soft y hard destinado a tal efecto. Pero claro, hay que contar con las herramientas necesarias, el primer paso es poder controlar una unidad de 5 1/4 de doble cara, y para ello necesitamos el interface de la empresa Romantic Robot: RODOS Extra.

Hasta lo anteriormente expuesto tenemos la unidad, ahora necesitamos el software: RODOS Extra (Romantic Robot), PC-Trans (Siren Software) y Multi File Utility (Wacci) son los dos programas que te permitirán comunicar ficheros entre los dos ordenadores (lo que no quiere decir que el software de PC funcione en CPC o viceversa).

Direcciones de interés:

SIREN SOFTWARE

Arnor(AA), 611 Lincoln Road,
Peterborough, PE1 3HA.
Tel: 0733 68909 Fax: 0733 67299

ROMANTIC ROBOT

Romantic Robot UK LTD, 54
Deanscroft Ave, London NW9 8EN.
Tel: 081 200 8870

WACCI

Wacci UK, 9 South Close,
Twickenham, Middx TW2 5JE.
Tel: 081 898 1090

TRUCOS

Perseguir y disparar

Con las diez pequeñas líneas de este listado, nuestro colaborador Pedro Muñoz de Murcia, ha diseñado un pequeño juego de habilidad en el que deberemos perseguir con nuestra nave a un extraño vehículo que aparecerá en la pantalla. Una vez alcanzado debemos pulsar el botón de disparo para destruirlo. El número de vehículos destruidos depende de nuestra habilidad y reflejos. Las teclas a utilizar son los cursores y la barra de espacio para disparar.

Pedro Muñoz Samarriba



```
10 MODE 1:SYMBOL 240,65,34,28,20,28,34,6
5,0:SYMBOL 241,252,172,212,172,212,172,2
12,252:SYMBOL 242,0,28,62,127,119,127,62
,28:TAG:x=320:y=150:MOVE x,y,1,1:PRINT C
HR$(240);:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,24:INK
2,9:INK 3,26:l=0:k=0:sc=0:sh=20
20 SYMBOL 243,252,212,172,212,172,212,17
2,252
30 IF INKEY(8)=0 AND x>16 THEN TAG:MOVE
x,y,1,1:PRINT CHR$(240);:x=x-8:TAG:MOVE
x,y,1,1:PRINT CHR$(240);:ELSE IF INKEY(1
)=0 AND x<607 THEN TAG:MOVE x,y,1,1:PRIN
T CHR$(240);:x=x+8:TAG:MOVE x,y,1,1:PRIN
T CHR$(240);
40 IF INKEY(2)=0 AND y>30 THEN TAG:MOVE
x,y,1,1:PRINT CHR$(240);:y=y-8:TAG:MOVE
x,y,1,1:PRINT CHR$(240);
50 IF INKEY(0)=0 AND y<382 THEN TAG:MOVE
 x,y,1,1:PRINT CHR$(240);:y=y+8:TAG:MOVE
 x,y,1,1:PRINT CHR$(240);
60 IF INKEY(47)=0 AND k=1 AND (TEST(x+8,
y-6)=2 OR TEST(x+2,y-6)=2) THEN sc=sc+1:
sh=sh-1:CLS:MOVE x,y,3,1:PRINT CHR$(242)
;:FOR p=0 TO 9:NEXT:MOVE x,y,3,1:PRINT C
HR$(243);:CLS:MOVE x,y,1,1:PRINT CHR$(24
0);:k=0 ELSE IF INKEY(47)=0 THEN sh=sh-1
70 IF l=50 THEN c=CINT(RND*591+16):v=CIN
T(RND*350+32):MOVE c,v,2,1:PRINT CHR$(24
1);:k=1:l=0 ELSE l=l+1
80 IF l=49 AND k=1 THEN MOVE c,v,2,1:PRI
NT  CHR$(241);
90 IF sh=0 THEN MODE 1:FOR t=0 TO 1000:C
LEAR INPUT:NEXT:LOCATE 4,15:PRINT "PUNTU
ACION "sc:LOCATE 4,20:PRINT "PULSA CUALQ
UIER TECLA PARA JUGAR OTA VEZ":CALL &BB1
8:GOTO 10
100 GOTO 30
```

Tunel multicolor

La mayoría de los listados que habitualmente recibimos son de gráficos y colores, y aunque pensamos que ya están muy vistos, hemos decidido volver a las andadas y publicar éste. Esperemos que os guste, la multitud de formas que se generan en pantalla tienen por norma la simetría y por supuesto, las formas armónicas.

Juan Manuel Gutiérrez

```
10 MODE 0:FOR a=0 TO 360:RAD:ORIGIN 320,
200:MOVE 0,0:FOR curva=1 TO 15:DRAW curv
a*20*COS(a),curva*20*SIN(a),curva:NEXT:I
F a MOD 10=0 THEN GOSUB 30
20 NEXT:WHILE -1:GOSUB 30:WEND
30 INK 0,0:FOR curva=0 TO 26:FOR curva2=
1 TO 15:INK curva2,(curva2+curva) MOD 27
:NEXT:NEXT:INK 0,0:FOR curva=26 TO 0 STE
P -1:FOR curva2=1 TO 15:INK curva2,(curv
a2+curva) MOD 27:NEXT:NEXT:RETURN
```

```
20 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,2:INK 3,6:PEN
1:PAPER 0:BORDER 26:CLS
30 PRINT"PROGRAMA DE ORDEN ALFABETICO

        Este programa sirve para ordena
r palabras por orden alfabetico. Introdu
ce las   que desees y pulsa la tecla ENT
ER (o INTRO).":PRINT
40 INPUT "Cuantas palabras quieres orden
ar";n:PRINT"INTRODUCE";n;"PALABRAS":DIM
k$(n):FOR i=1 TO n:INPUT k$(i):NEXT:y=1:
WHILE y<n:y=2*y:WEND
50 y=INT((y-1)/2):it=n-y:IF y=0 THEN GOT
O 100 ELSE PRINT"ORDENANDO CODIGOS #";y;
"+";it;"=";n
60 FOR i=1 TO it:j=i
70 z=j+y:IF UPPER$(k$(z))<=UPPER$(K$(j))
 THEN GOSUB 90:IF j>0 THEN 70
80 NEXT i:GOTO 50
90 x$=k$(z):k$(z)=k$(j):k$(j)=x$:j=j-y:R
ETURN:'FOR l=0 TO 2:y1=PEEK(@k$(z)+1):y2
=PEEK(@k$(j)+1):POKE (@k$(z)+1),y2:POKE(
@k$(j)+1),y1:NEXT:j=j-y:RETURN


100 PRINT"ORDENACION FINALIZADA":FOR loo
p=1 TO n:PRINT k$(loop):NEXT:WHILE INKEY
$<>"":WEND:WHILE INKEY$="":WEND
```

```
10 '*** BOTA-PANTALLAS ***
20 '***      POR      ***
30 '***   MEGAOCIO    ***
40 '
50 FOR A=&BE80 TO &BF02:READ A$:POKE A,V
AL("&"+A$):NEXT:CALL &BE80
60 MODE 1:CALL &BC02:BORDER 0:PRINT"Los
nuevos comandos Rsx son:":PRINT:PRINT"|B
OUNCE.ON y |BOUNCE.OFF"
70 END
80 DATA 01,89,BE,21,80,BE,C3,D1,BC,91,BE
,C3,A7,BE,C3,F3,BE,42,4F,55,4E,43
90 DATA 45,2E,4F,CE,42,4F,55,4E,43,45,2E
,4F,46,C6,00,00,00,01,00,80,11,CA
91 DATA BE,21,09,BF,CD,EF,BC,01,05,00,11
,05,00,21,03,BF,CD,E9,BC,3E,2E,32
92 DATA A5,BE,3E,01,32,A6,BE,C9,3A,A5,BE
,57,3A,A6,BE,82,01,02,BC,ED,49,06
93 DATA BD,4F,ED,49,32,A5,BE,FE,32,30,05
,FE,2C,38,01,C9,3A,A6,BE,EE,FF,CB
94 DATA C7,32,A6,BE,C9,01,02,BC,ED,49,01
,2E,BD,ED,49,21,03,BF,C3,EC,BC
```

Orden alfabético

Muy original la idea de este programador sevillano, que nos ha ofrecido un pequeño listado de orden alfabético. Dada su escasa longitud y estrema simpleza, podemos adaptarlo fácilmente a nuestros propios programas e, incluso, podemos utilizarlo en alguna base de datos que no permita ordenar alfabéticamente el contenido de un determinado fichero.

Juan Antonio García

Si deseas participar en esta sección de trucos con tus mejores listados, envíalos a la seguiente dirección:
C/ García Paredes 76. Duplicado 1A. 28010 Madrid.
No se te olvide indicar claramente en el sobre:
SECCION TRUCOS Y LISTADOS.
*Sólo serán aceptados los trucos o listados que no escedan de diez lineas y se envien en cinta o disco. Los publicados recibirán un premio de **2.000 pesetas.***

Bota, bota...

Sin duda alguna este es el mejor listado que hemos recibido este mes. Se trata de una pequeña rutina en código máquina que permite desplazar la pantalla de izquierda a derecha independientemente de otras labores que esté desarrollando el ordenador. Ideal para utilizar en nuestros propios juegos. Para hacerlo funcionar sólo debemos utilizar dos RSX, el que lo activa es IBOUNCE.ON y el que lo desactiva IBOUNCE.OFF.

José Manuel Robledo



A vueltas con la cuestión o una cuestión de vueltas

Nuestro entorno está lleno de los más variopintos instrumentos que dan vueltas alocadamente. Hoy, gozosa fecha, haremos un proyecto destinado a saber con certeza cuantas son. Conste en acta que es más importante de lo que parece

Proyecto Revolucionario Hall-I

El planteamiento de este Taller pasa obligatoriamente por tres puntos a cual más importante and necesario:

Punto Uno: ¿Por qué las cosas dan vueltas?.

Punto Dos: ¿Qué es el efecto Hall?.

Punto Tres: Aplicación práctica y realista de dicho efecto.

Conocidas las contestaciones y realizado el punto tres, nos encontraremos con un genuino cuentarevoluciones, aplicable a cualquier ente con tendencia a girar. Nosotros también estamos embargados por la emoción...

Punto Uno

No es fácil dar en pocos cientos de páginas contestación a tan profunda interrogante, pero parece ser que es algo relacionado con fuerzas que quieren largarse y no pueden porque el trasto a estudiar está sujeto con una cuerda a un punto fijo e historias por el estilo. Una fuerza tira para acá, la otra para allá y al final el interesado se pone a dar vueltas alocadamente.

Cuando lo que da vueltas es una rueda, decimos que "la rueda gira"; si lo que gira es un ventilador decimos que "da aire"; si lo que da vueltas es la calle decimos que "menuda tajada" y si lo que da vueltas es un coche es que la cuestión del aparcamiento hay que ver como está, que el ayuntamiento no hace nada para solucionarlo... Prácticamente todo da vueltas en algún momento de su existencia y ello confirma nuestra gratuita aseveración acerca de su importancia.

Además las cosas dan vueltas porque tienen que darlas, pues en caso contrario entenderíamos menos todavía. Piensen ustedes en un tocadiscos que avanzase en línea recta en lugar de girar y nos comprenderán.

Punto Dos

Un señor llamado Edwin Hall descubrió, en 1879, que una placa de silicio atravesada longitudinalmente por una corriente eléctrica tiene extrañas reacciones que afectan al flujo normal de electrones ante un campo magnético, generando a su vez una diferencia de potencial entre sus extremos (figura OTALL25C).

La cosa es bastante más complicada, pero tampoco se trata de dar ahora un cursillo hablando de semiconductores, regla de la mano izquierda y otras sesudas leyes propias de quien sabe o debe saber al respective.

Como conclusión sacamos que, si a un integrado tipo Hall se le acerca taimadamente un imán, dicho chip produce una corriente que (convenientemente amplificada) puede ser detectada por el ordenador y hacer con ese dato lo que queramos mediante el oportuno programa informático. Ante nosotros se abre un maravilloso mundo de posibilidades.

Punto Tres

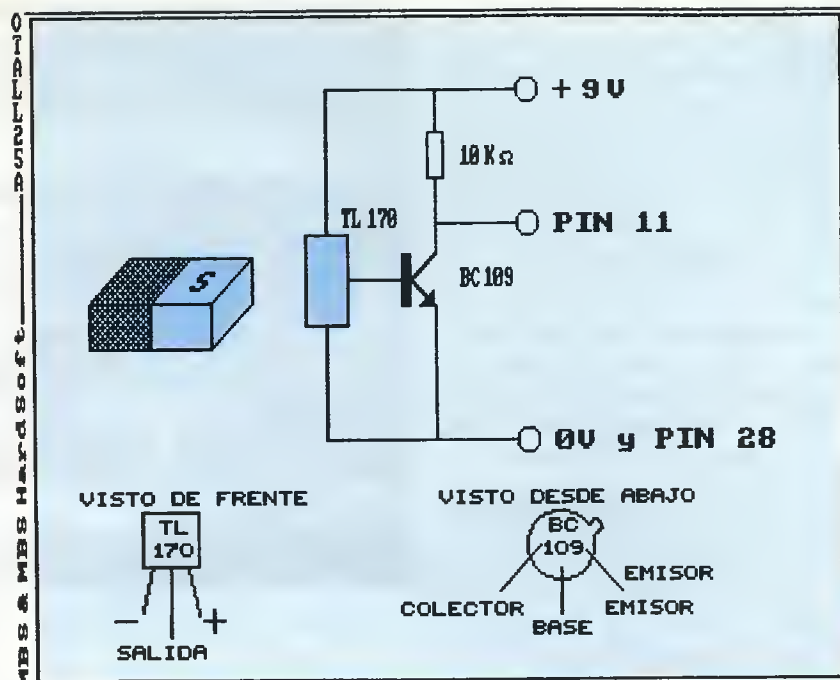
Supongamos que en el eje de cualquier chisme que de vueltas, pegamos con cariño y adhesivo un imán (polo sur hacia el exterior). Supongamos que cerca de él, en un soporte realizado al efecto, situamos un integrado Hall. Cada vez que el imán (polo sur hacia el exterior) pase junto al integrado, este se chivará y sabremos que el imán (polo sur hacia el exterior) ha dado una vuelta. Usando la informática podremos fácilmente realizar las operaciones necesarias para tener en pantalla la media de revoluciones por segundo, minuto u hora. Lo que habremos construido es, de manera rotunda y fiable, nuestro cuentarevoluciones basado en el Efecto Hall. No se si hemos dicho que el polo sur debe estar hacia el exterior. Genial.

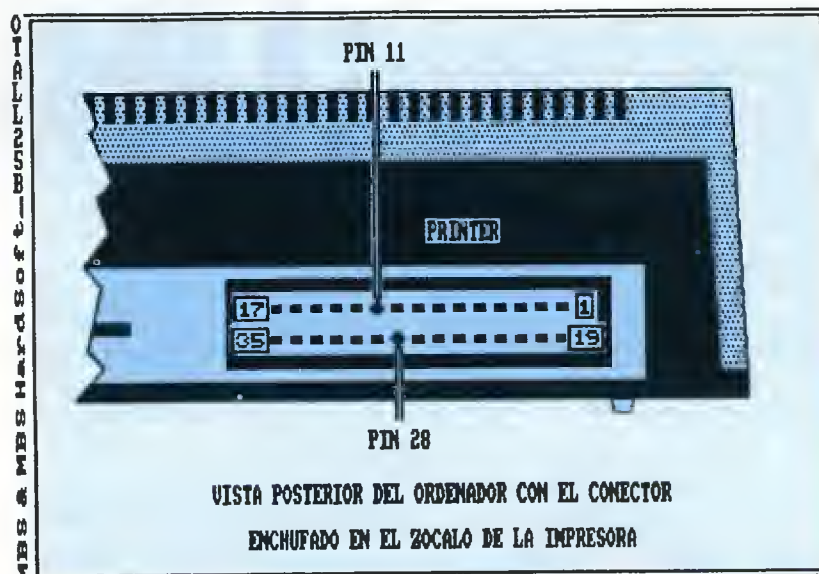
Necesitaremos varias cosillas, todas baratas y fáciles de encontrar. Nuestro

aparato será conectado al puerto de impresora (figura OTALL25B), lo que nos indica que hace falta un conector del tipo PCB, o de borde de tarjeta, con diecisiete contactos por cada lado. El alma del circuito es el integrado TL 170, que es básicamente un sensor de efecto HALL. A la salida de este irá conectado un transistor BC 109 con un resitencia en el colector de diez kilohmios (10K). Todo el sencillo circuito (figura OTALL25A) funciona alimentado con un voltaje entre 7 y 9 voltios y dado que el consumo es muy bajo (13 mA) podemos utilizar una pila de 9 voltios que nos durará cantidugui de horas. Los pines a utilizar en el conector de impresora son el 11 (once) para la salida del BC y el 28 (veintiocho) para los cero voltios (negativo).

No debemos olvidar copiar y mejorar, si así se desea, el listado basic ofrecido cariñosamente para que todo funcione a la perfección.

Otra aplicación que se desprende de todo lo que hemos dicho aquí es un detector de puertas abiertas (o cerradas). Poniendo el detector en el marco, el iman en la puerta, y cargando el programa numero dos, podreis fabricar una sencilla alarma que detecte cuando entra alguien por una puerta.





VISTA POSTERIOR DEL ORDENADOR CON EL CONECTOR ENCHUFADO EN EL ZOCALO DE LA IMPRESORA

Lección magistral.

Como siempre hay lectores que quieren saber más, estas líneas se las dedicamos a ellos con cariño y tinta. Los que pasan de aprender tecnicismos, que pasen de ellas.

Con el polo sur del imán cerca, la salida del circuito está baja, "0" lógico. Cuando se aleja pasa a un nivel alto, es decir, a "1" lógico. Cuando la alimentación está entre 5 y 6 voltios, un nuevo efecto se suma a lo que ya sabíamos, produciendo el encandilamiento de foráneos y residentes: el circuito adquiere memoria. Alejando el imán no cambia el estado del integrado, siendo preciso acercar el otro polo. Dicho así parece complicadillo, pero que un circuito permanezca en un estado hasta su desactivación es ideal para alarmas y controles de ese tipo.

El efecto descubierto por mister Edwin es tratado ampliamente en muchos libros de electrónica, por lo que os remitimos a ellos para ampliar posibilidades, las cuales son atractivas, atrayentes y repelentes (según la polaridad del imancete). Tras fijarse bien en los esquemas, atacad a todo lo que de vueltas con la sana finalidad de averiguar a qué pastilla van. Hasta otra.

MBS&MBS HardSoft.

```
10 'Programa de MBS&MBS HardSoft para us
o con el "HALL-I".PROGRAMA 1
20 ti=TIME:CLS
30 a$=MID$(BIN$(INP(&F500)),5,1)
40 IF a$="0" AND b$="1" THEN cuent=cuent
+1
50 b$=a$
60 IF TIME-ti>18000 THEN LOCATE 1,1:PRIN
T "  ",cuent," revoluciones por minuto":
ti=TIME:cuent=0
70 GOTO 30

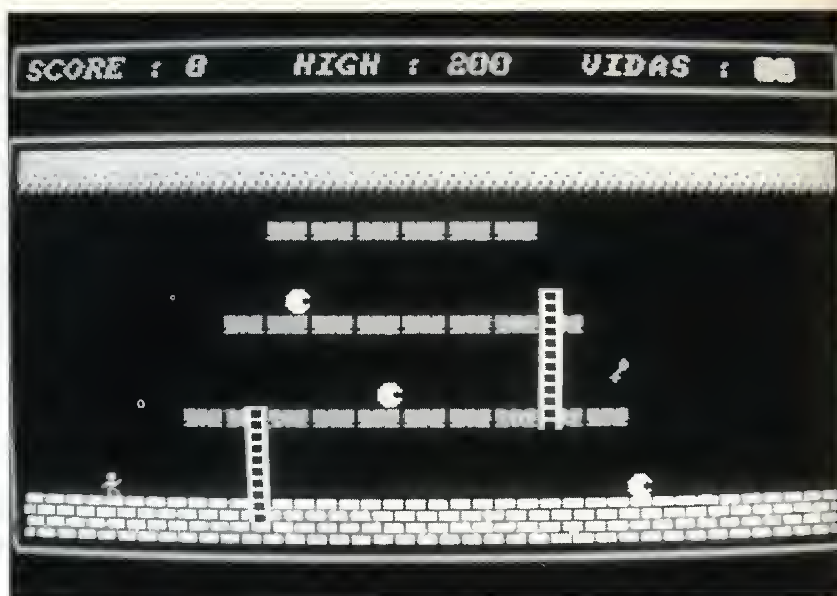
10 'Programa de MBS&MBS HardSoft para us
o con el "HALL-I".PROGRAMA 2
20 CLS
30 a$=MID$(BIN$(INP(&F500)),5,1)
40 LOCATE 1,1
50 IF a$="0" THEN PRINT"EL IMAN ESTA CER
CA DEL SENSOR":ELSE PRINT "EL IMAN ESTA
LEJOS DEL SENSOR"
80 FOR n=1 TO 100:NEXT
70 GOTO 30
```

Hace mucho, mucho tiempo, existió una raza de semidioses valientes y fuertes, cuya obligación era protejer a los demás mortales. Para ello contaban con las llaves que cerraban las puertas del mal y guardaban con mimo y cuidado en el gran altar, alejándolas de manos perversas.

Los años pasaban y nada malo sucedía, todo era bello y el mal parecía no haber existido nunca, hasta el punto de que los semidioses cayeron en el olvido y no se volvió a agradecer su presencia. A raiz de éste incidente los semidioses decidieron abandonar la Tierra y no volver a inmiscuirse en los asuntos de los mortales.

Fué entonces cuando el brujo Karmacs decidió hacerse con las llaves y abrir las puertas del mal, en un vano intento de hacerse con el poder supremo en la Tierra. El mal se extendió a sus anchas, sembrando la tierra con su poder oscuro. Ahora no existía nada que les pudiera devolver a su destierro.

Estaban equivocados, uno de los semidioses, enamorado de una bella princesa, se negó a abandonar la Tierra y ahora se enfrentaría con el mal. Su nombre era Urggg y de cuyas hazañas y aventuras no os vamos a poder contar nada, ya que deberéis ser vosotros mismos los que viváis esa aventura.



¡URGGG!

Los enemigos y obstáculos

Sobre todo evita a los enemigos, son indestructibles y los único que puedes hacer es esquivarlos. Recoge todas las llaves en el menor espacio de tiempo, algunas aparecen varias veces seguidas en el mismo sitio. Cuidado con las plataformas móviles, si caes desde ellas no morirás por la caida, pero si anda cerca un espectro, es posible que te quite una vida y sólo dispones de cuatro.

LOS CONTROLES:

O Izquierda
P Derecha
Q Arriba
A Abajo
ESPACIO Saltar

```
10 '      ! URGGG !
20 '         POR
30 ' CESAR VALENCIA PERELLO
40 '          -
50 '    MEGAOCIO 1990
60 '
70 '
80 MODE 1
90 DEFINT a-z
100 HIGH=200
110 GOSUB 1430:GOSUB 1050
120 INK 0,0:INK 1,0:INK 2,0:INK 3,0:BORD
ER 0
130 WINDOW #2,6,36,2,19:PAPER#2,1:CLS#2:
PAPER 1:FOR T=2 TO 19:LOCATE 6,T:PEN 3:P
RINT STRING$(31,CHR$(231)):NEXT:LOCATE 1
7,5:PEN 2:PRINT"! URGG !":LOCATE 9,10:PE
N 0:PRINT"POR CESAR VALENCIA PERELLO":LO
CATE 14,14:PEN 2:PRINT"MEGAOCIO 1990"
140 LOCATE 7,17:PEN 0:PRINT"PULSA UNA TE
CLA PARA COMENZAR":LOCATE 8,4:PEN 2:PRIN
T CHR$(232):PAPER 0:PEN 1
150 INK 0,0:INK 1,24:INK 2,6:INK 3,15:BO
RDER 0
160 WHILE INKEY$<>"":WEND:WHILE INKEY$="
":WEND
170 FOR N=1 TO 25:CALL &BC4D:SOUND 1,N*5
,2,15:NEXT
180 PANT=1
190 '*** PANTALLA 1 ***
200 INK 0,0:INK 1,0:INK 2,0:INK 3,0
210 LOCATE 2,1:PEN 2:PRINT STRING$(38,CH
R$(154)):LOCATE 2,3:PRINT STRING$(38,CHR
$(154)):LOCATE 1,2:PRINT CHR$(149):LOCAT
E 40,2:PRINT CHR$(149):LOCATE 1,1:PRINT
CHR$(150):LOCATE 40,1:PRINT CHR$(156):LO
CATE 1,3:PRINT CHR$(147):LOCATE 40,3:PRI
NT CHR$(153)
220 LOCATE 2,5:PEN 2:PRINT STRING$(38,CH
R$(154)):LOCATE 2,23:PRINT STRING$(38,CH
```

```
R$(154)):FOR K=6 TO 22:LOCATE 1,K:PRINT
CHR$(149):LOCATE 40,K:PRINT CHR$(149):NE
XT
230 LOCATE 1,5:PRINT CHR$(150):LOCATE 40
,5:PRINT CHR$(156):LOCATE 1,23:PRINT CHR
$(147):LOCATE 40,23:PRINT CHR$(153)
240 SCORE=0:VIDAS=3
250 LOCATE 2,2:PEN 3:PRINT"SCORE :";SCOR
E:LOCATE 14,2:PRINT" HIGH :";HIGH:LOCATE
 28,2:PRINT"VIDAS : ":FOR J=1 TO VIDAS:L
OCATE J+35,2:PEN 1:PRINT CHR$(224)" ":NE
XT
260 LOCATE 2,22:PEN 1:PRINT STRING$(38,C
HR$(240)):LOCATE 2,21:PRINT STRING$(38,C
HR$(240))
270 LOCATE 2,7:PEN 3:PRINT STRING$(38,CH
R$(244)):LOCATE 2,6:PRINT STRING$(38,CHR
$(143))
280 LOCATE 10,17:PEN 2:PRINT CHR$(245);C
HR$(246);CHR$(245);CHR$(246);CHR$(245);C
HR$(246);CHR$(245);CHR$(246);CHR$(245);C
HR$(246);CHR$(245);CHR$(246);CHR$(245);C
HR$(246);CHR$(245);CHR$(246);CHR$(245);C
HR$(246);CHR$(245);CHR$(246)
290 LOCATE 12,13:PEN 2:PRINT CHR$(245);C
HR$(246);CHR$(245);CHR$(246);CHR$(245);C
HR$(246);CHR$(245);CHR$(246);CHR$(245);C
HR$(246);CHR$(245);CHR$(246);CHR$(245);C
HR$(246);CHR$(245);CHR$(246);
300 LOCATE 14,9:PEN 2:PRINT CHR$(245);CH
R$(246);CHR$(245);CHR$(246);CHR$(245);CH
R$(246);CHR$(245);CHR$(246);CHR$(245);CH
R$(246);CHR$(245);CHR$(246);
310 XES=13:EA=17:EAB=21:GOSUB 510:XES=26
:EA=13:EAB=17:GOSUB 510
320 INK 0,0:INK 1,24:INK 2,6:INK 3,15:BO
RDER 0
330 X=5:Y=20:MUN=250:X1=35:X2=22:X3=20:I
X1=-1:IX2=1:IX3=-1:ENE=241:M2=255:TOPX3=
24:ELEVA=0
340 LOCATE X,Y:PRINT " "CHR$(MUN)" ":GOS
UB 750
350 IF INKEY(27)=0 AND X<37 THEN X=X+1:L
OCATE X,Y:PRINT " "CHR$(MUN)" ":GOSUB 52
0
360 IF INKEY(34)=0 AND X>3 THEN X=X-1:LO
CATE X,Y:PRINT " "CHR$(MUN)" ":GOSUB 520

370 IF INKEY(67)=0 THEN GOSUB 1180
380 IF INKEY(47)=0 THEN GOSUB 1240
390 LOCATE X+1,Y+1:IF COPYCHR$(#0)=" " T
HEN GOSUB 540
400 IF X=11 OR X=13 THEN GOSUB 600
410 IF X=27 OR X=23 THEN GOSUB 620
420 GOSUB 640
430 GOSUB 880
440 LOCATE X+1,Y:PRINT CHR$(MUN)
450 GOTO 350
460 '*** IMPRIME SCORE y VIDAS
470 LOCATE 2,2:PEN 3:PRINT"SCORE :";SCOR
E:LOCATE 14,2:PRINT" HIGH :";HIGH:LOCATE
 28,2:PRINT"VIDAS : ":FOR J=1 TO VIDAS:L
OCATE J+35,2:PEN 1:PRINT CHR$(224)" ":NE
XT
480 IF SCORE=150 THEN SCORE=SCORE*2:PANT
=2:M2=0:TOPX3=36:ELEVA=255:TI1=4:TD1=12:
TI2=15:TD2=24:SA1=240:XA1=10:XA2=16:IXA1
=-1:IXA2=1:SA2=240:MODE 1:LOCATE 16,10:P
EN 2:PRINT"S T A G E  2":WHILE INKEY$<>"
":WEND:GOSUB 2380:WHILE INKEY$="":WEND:G
OSUB 1520
490 IF SCORE=500 THEN SCORE=SCORE*2:PANT
=3:MODE 1:LOCATE 16,10:PEN 2:PRINT"S T A
 G E  3":WHILE INKEY$<>"":WEND:GOSUB 238
0:WHILE INKEY$="":WEND:GOTO 1900
500 RETURN
510 FOR r=EA TO EAB:PEN 1:LOCATE XES,R:P
RINT CHR$(230):NEXT:RETURN
520 IF MUN=250 THEN MUN=251:RETURN
530 IF MUN=251 THEN MUN=250:RETURN
540 '*** CAE ***
550 ENSU=Y+1:LOCATE X+1,Y:PRINT " "
560 LOCATE X+1,ENSU:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN CAEHASTA=ENSU:GOTO 580
570 ENSU=ENSU+1:GOTO 560
580 FOR JJJ=Y+1 TO CAEHASTA-1:LOCATE X+1
,JJJ:PRINT CHR$(248):LOCATE X+1,JJJ-1:PR
INT " ":NEXT:Y=CAEHASTA-1
590 RETURN
600 IF Y=20 THEN LOCATE 13,20:PRINT CHR$
(230)
610 RETURN
620 IF Y=16 THEN LOCATE 26,16:PRINT CHR$
(230)
630 '*** MUEVE ENEMIGOS ***
640 LOCATE X1,20:PRINT " "CHR$(ENE)" "
650 IF M2=255 THEN LOCATE X2,16:PRINT "
"CHR$(ENE)" "
660 LOCATE X3,12:PRINT " "CHR$(ENE)" "
670 IF ELEVA=255 THEN GOSUB 1700
680 X1=X1+IX1:X2=X2+IX2:X3=X3+IX3
690 GOSUB 1020
700 IF X1<3 OR X1>36 THEN IX1=-IX1
710 IF X2<10 OR X2>22 THEN IX2=-IX2
720 IF X3<13 OR X3>TOPX3 THEN IX3=-IX3
730 IF X1=10 OR X1=14 THEN LOCATE 13,20:
PRINT CHR$(230)
740 RETURN
750 '**** COLOCA LLAVES en PANTALLA 1
760 IF PANT=2 THEN GOSUB 1810:LOCATE XK,
YK:PEN 1:PRINT CHR$(247):RETURN
770 XLL=INT(RND*6)+1
780 IF XLL=1 THEN XK=15:YK=11
790 IF XLL=2 THEN XK=19:YK=11
800 IF XLL=3 THEN XK=19:YK=15
810 IF XLL=4 THEN XK=29:YK=15
820 IF XLL=5 THEN XK=24:YK=19
830 IF XLL=6 THEN XK=37:YK=19
840 IF XLL>6 THEN GOTO 770
850 LOCATE XK,YK:PEN 1:PRINT CHR$(247)
860 RETURN
870 '*** RECONOCE CHOQUES
880 LOCATE X,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " THEN
 GOSUB 910
890 LOCATE X+2,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " TH
EN GOSUB 910
900 RETURN
910 IF COPYCHR$(#0)=CHR$(230) THEN RETUR
N
920 FOR R=10 TO 100 STEP 10:SOUND 1,R*2,
2,14:SOUND 2,R,2,14:NEXT:VIDAS=VIDAS-1
930 GOSUB 470
940 IF VIDAS=0 THEN GOTO 1380
950 LOCATE X+1,Y:PRINT " ":LOCATE X1,20:
PRINT "   ":LOCATE X2,16:PRINT "   ":LOC
ATE X3,12:PRINT "   "
960 X=5:Y=20:MUN=250:X1=35:X2=22:X3=20:I
X1=-1:IX2=1:IX3=-1:ENE=241
```

```
970 LOCATE X,Y:PRINT " "CHR$(MUN)" "
980 LOCATE 13,20:PRINT CHR$(230)
990 LOCATE 26,12:PRINT CHR$(230)
1000 LOCATE 13,20:PRINT CHR$(230):LOCATE
 26,16:PRINT CHR$(230)
 1010 RETURN
 1020 ENE=ENE+1
 1030 IF ENE=244 THEN ENE=241
 1040 RETURN
 1050 SYMBOL 240,127,127,127,0,247,247,24
7,0
 1060 SYMBOL 241,60,126,253,248,248,253,1
26,60
 1070 SYMBOL 242,60,126,231,195,195,231,1
26,60
 1080 SYMBOL 243,60,126,191,31,31,191,126
,60
 1090 SYMBOL 244,253,223,255,119,119,238,
132,0
 1100 SYMBOL 245,0,123,127,127,119,63,125
,0
 1110 SYMBOL 246,0,222,254,254,238,252,19
0,0
 1120 SYMBOL 247,4,10,10,12,16,32,80,32
 1130 SYMBOL 230,255,195,195,195,255,195,
195,195
 1140 SYMBOL 231,255,1,1,1,1,1,1,1
 1150 SYMBOL 232,60,126,255,255,255,255,1
26,60
 1160 RETURN
 1170 '**** SUBE ESCALERA
 1180 IF Y=16 AND X=12 THEN LOCATE X,Y:PR
INT"   ":Y=20:LOCATE X,Y:PRINT " "CHR$(M
UN)" ":RETURN
 1190 IF Y=12 AND X=25 THEN LOCATE X,Y:PR
INT"   ":Y=16:LOCATE X,Y:PRINT " "CHR$(M
UN)" ":RETURN
 1200 IF Y=20 AND X=12 THEN LOCATE X,Y:PR
INT"   ":Y=16:LOCATE X,Y:PRINT " "CHR$(M
UN)" ":LOCATE 13,20:PRINT CHR$(230):RETU
RN
 1210 IF Y=16 AND X=25 THEN LOCATE X,Y:PR
INT"   ":Y=12:LOCATE X,Y:PRINT " "CHR$(M
UN)" ":LOCATE 26,16:PRINT CHR$(230):RETU
RN
 1220 LOCATE X,Y:PRINT " "CHR$(MUN)" ":RE
TURN
 1230 '*** SALTA
 1240 IF Y=20 AND X>=11 AND X<=13 THEN RE
TURN
 1250 IF Y=16 AND X>=24 AND X<=26 THEN RE
TURN
 1260 IF X+1=XK AND Y=YK+1 THEN SCORE=SCO
RE+10:GOSUB 470:LOCATE XK,YK:PRINT " ":F
OR KU=100 TO 10 STEP-10:SOUND 1,KU,2,14:
SOUND 2,100-KU,2,13:NEXT:GOSUB 750
 1270 LOCATE X,Y:PRINT "    ":Y=Y-1:LOCATE
 X+1,Y:PRINT CHR$(248)
 1280 GOSUB 640
 1290 LOCATE X,Y:PRINT "    ":Y=Y-1:LOCATE
 X+1,Y:PRINT CHR$(248)
 1300 GOSUB 640
 1310 LOCATE X,Y:PRINT "    ":Y=Y+1:LOCATE
 X+1,Y:PRINT CHR$(248)
 1320 GOSUB 640
 1330 LOCATE X,Y:PRINT "    ":Y=Y+1:LOCATE
 X+1,Y:PRINT CHR$(248)
 1340 GOSUB 640
 1350 LOCATE XK,YK:PEN 1:PRINT CHR$(247)
 1360 RETURN
 1370 '*** GAME OVER
 1380 LOCATE 11,11:PEN 3:PRINT"G A M E  -
  O V E R":FOR ZZZ=300 TO 10 STEP-10:SOU
ND 1,ZZZ,3,14:SOUND 2,300-ZZZ,2,15:SOUND
 3,1000-ZZZ*2,2,12:NEXT
 1390 WHILE INKEY$<>"":WEND:WHILE INKEY$=
"":WEND
 1400 FOR R=1 TO 25:SOUND 1,R*20,2,13:CAL
L &BC4D:NEXT
 1410 IF SCORE>HIGH THEN HIGH=SCORE
 1420 MODE 1:GOTO 120
 1430 SYMBOL AFTER 32
 1440 FOR F=&9FFC TO &A2CC STEP 8
 1450 FOR N=0 TO 7
 1460 Z=PEEK (F+N)
 1470 IF N<3 THEN Z=Z/2
 1480 POKE F+N,Z
 1490 NEXT:NEXT
 1500 RETURN
 1510 '*** PANTALLA 2 ***
 1520 MODE 1:INK 0,0:INK 1,0:INK 2,0:INK
3,0
 1530 LOCATE 2,1:PEN 2:PRINT STRING$(38,C
HR$(154)):LOCATE 2,3:PRINT STRING$(38,CH
R$(154)):LOCATE 1,2:PRINT CHR$(149):LOCA
TE 40,2:PRINT CHR$(149):LOCATE 1,1:PRINT
 CHR$(150):LOCATE 40,1:PRINT CHR$(156):L
OCATE 1,3:PRINT CHR$(147):LOCATE 40,3:PR
INT CHR$(153)
 1540 LOCATE 2,5:PEN 2:PRINT STRING$(38,C
HR$(154)):LOCATE 2,23:PRINT STRING$(38,C
HR$(154)):FOR K=6 TO 22:LOCATE 1,K:PRINT
 CHR$(149):LOCATE 40,K:PRINT CHR$(149):N
EXT
 1550 LOCATE 1,5:PRINT CHR$(150):LOCATE 4
0,5:PRINT CHR$(156):LOCATE 1,23:PRINT CH
R$(147):LOCATE 40,23:PRINT CHR$(153)
 1560 '
 1570 LOCATE 2,22:PEN 1:PRINT STRING$(38,
CHR$(240)):LOCATE 2,21:PRINT STRING$(38,
CHR$(240))
 1580 LOCATE 2,7:PEN 3:PRINT STRING$(38,C
HR$(244)):LOCATE 2,6:PRINT STRING$(38,CH
R$(246))
 1590 LOCATE 2,17:PEN 2:PRINT STRING$(28,
CHR$(240))
 1600 LOCATE 12,13:PEN 2:PRINT STRING$(28
,CHR$(240))
 1610 LOCATE 20,9:PEN 2:PRINT STRING$(20,
CHR$(245)):LOCATE 15,17:PRINT SPACE$(10)
:LOCATE 4,17:PRINT SPACE$(8)
 1620 XES=13:EA=17:EAB=21:GOSUB 510:XES=2
6:EA=13:EAB=17:GOSUB 510
 1630 INK 0,0:INK 1,24:INK 2,6:INK 3,15:B
ORDER 0
 1640 X=5:Y=20:MUN=250:X1=35:X2=22:X3=20:
IX1=-1:IX2=1:IX3=-1:ENE=241
 1650 LOCATE X,Y:PRINT " "CHR$(MUN)" ":GO
SUB 750
 1660 INK 0,0:INK 1,24:INK 2,6:INK 3,15:B
ORDER 0
 1670 LOCATE 2,2:PEN 3:PRINT"SCORE :";SCO
RE:LOCATE 14,2:PRINT" HIGH :";HIGH:LOCAT
E 28,2:PRINT"VIDAS : ":FOR J=1 TO VIDAS:
LOCATE J+35,2:PEN 1:PRINT CHR$(224)" ":N
EXT
 1680 RETURN
 1690 '*** MUEVE ASCENSORES
 1700 PEN 2:LOCATE XA1,17:PRINT CHR$(SA1)
 1710 LOCATE XA2,17:PRINT CHR$(SA2)
 1720 IF XA1<=TI1 OR XA1>=TD1 THEN IXA1=-
IXA1:GOSUB 1770
 1730 IF XA2<=TI2 OR XA2>=TD2 THEN IXA2=-
IXA2:GOSUB 1790
 1740 XA1=XA1+IXA1:XA2=XA2+IXA2
```

```
1750 PEN 1
1760 RETURN
1770 IF SA1=240 THEN SA1=32:RETURN
1780 IF SA1=32 THEN SA1=240:LOCATE XA1,1
7:PRINT CHR$(SA1):RETURN
1790 IF SA2=240 THEN SA2=32:RETURN
1800 IF SA2=32 THEN SA2=240:LOCATE XA2,1
7:PRINT CHR$(SA2):RETURN
1810 XLL=INT(RND*6)+1
1820 IF XLL=1 THEN XK=15:YK=11
1830 IF XLL=2 THEN XK=35:YK=11
1840 IF XLL=3 THEN XK=4:YK=15
1850 IF XLL=4 THEN XK=29:YK=15
1860 IF XLL=5 THEN XK=4:YK=19
1870 IF XLL=6 THEN XK=35:YK=19
1880 IF XLL>6 THEN GOTO 1810
1890 RETURN
1900 '**** PANTALLA 3 ****
1910 MODE 1:INK 0,0:INK 1,0:INK 2,0:INK
3,0
1920 LOCATE 2,2:PEN 3:PRINT"SCORE :";SCO
RE:LOCATE 14,2:PRINT" HIGH :";HIGH:LOCAT
E 28,2:PRINT"VIDAS : ":FOR J=1 TO VIDAS:
LOCATE J+35,2:PEN 1:PRINT CHR$(224)" ":N
EXT
1930 LOCATE 2,1:PEN 2:PRINT STRING$(38,C
HR$(154)):LOCATE 2,3:PRINT STRING$(38,CH
R$(154)):LOCATE 1,2:PRINT CHR$(149):LOCA
TE 40,2:PRINT CHR$(149):LOCATE 1,1:PRINT
 CHR$(150):LOCATE 40,1:PRINT CHR$(156):L
OCATE 1,3:PRINT CHR$(147):LOCATE 40,3:PR
INT CHR$(153)
1940 LOCATE 2,5:PEN 2:PRINT STRING$(38,C
HR$(154)):LOCATE 2,23:PRINT STRING$(38,C
HR$(154)):FOR K=6 TO 22:LOCATE 1,K:PRINT
 CHR$(149):LOCATE 40,K:PRINT CHR$(149):N
EXT
1950 LOCATE 1,5:PRINT CHR$(150):LOCATE 4
0,5:PRINT CHR$(156):LOCATE 1,23:PRINT CH
R$(147):LOCATE 40,23:PRINT CHR$(153)
1960 PEN 1:LOCATE 5,8:PRINT STRING$(30,C
HR$(240)):LOCATE 5,20:PRINT STRING$(30,C
HR$(240)):LOCATE 7,10:PRINT STRING$(14,C
HR$(240))
1970 LOCATE 6,12:PRINT STRING$(4,CHR$(24
0)):LOCATE 12,12:PRINT STRING$(10,CHR$(2
40)):LOCATE 13,15:PRINT STRING$(14,CHR$(
240)):LOCATE 8,18:PRINT STRING$(14,CHR$(
240))
1980 FOR LP=14 TO 16:LOCATE 12,LP:PRINT
CHR$(240):LOCATE 10,LP:PRINT CHR$(240):L
OCATE 8,LP:PRINT CHR$(240):NEXT:FOR LP=8
 TO 20:LOCATE 5,LP:PRINT CHR$(240):LOCAT
E 35,LP:PRINT CHR$(240):NEXT
1990 LOCATE 7,15:PRINT CHR$(240):LOCATE
6,17:PRINT CHR$(240):LOCATE 14,13:PRINT
CHR$(240):LOCATE 16,14:PRINT CHR$(240):L
OCATE 18,13:PRINT CHR$(240)
2000 FOR JOJO=9 TO 13:LOCATE 23,JOJO:PRI
NT CHR$(240):LOCATE 27,JOJO:PRINT CHR$(2
40):NEXT:FOR JOJO=10 TO 18:LOCATE 25,JOJ
O:PRINT CHR$(240):NEXT
2010 FOR JEJE=17 TO 20:LOCATE 23,JEJE:PR
INT CHR$(240):NEXT
2020 LOCATE 29,10:PRINT STRING$(5,CHR$(2
40)):LOCATE 29,12:PRINT STRING$(5,CHR$(2
40)):LOCATE 29,14:PRINT STRING$(5,CHR$(2
40)):LOCATE 28,16:PRINT STRING$(5,CHR$(2
40)):LOCATE 28,17:PRINT STRING$(5,CHR$(2
40)):LOCATE 28,18:PRINT STRING$(5,CHR$(2
40))
2030 PEN 3:LOCATE 2,6:PRINT STRING$(38,C
HR$(246)):LOCATE 2,22:PRINT STRING$(38,C
HR$(246))
2040 FOR P2YKK=7 TO 21:LOCATE 2,P2YKK:PR
INT STRING$(2,CHR$(246)):LOCATE 37,P2YKK
:PRINT STRING$(3,CHR$(246)):NEXT
2050 INK 0,0:INK 1,24:INK 2,6:INK 3,15:B
ORDER 0
2060 X=6:Y=9:XE=34:YE=19:XXK=34:YYK=9:LO
CATE XXK,YYK:PRINT CHR$(247)
2070 PEN 3:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(248):PE
N 2:LOCATE XE,YE:PRINT CHR$(242)
2080 IF INKEY(67)=0 THEN COY=-1:COX=0:GO
SUB 2140
2090 IF INKEY(69)=0 THEN COY=1:COX=0:GOS
UB 2140
2100 IF INKEY(27)=0 THEN COY=0:COX=1:GOS
UB 2140
2110 IF INKEY(34)=0 THEN COY=0:COX=-1:GO
SUB 2140
2120 GOSUB 2200
2130 GOTO 2080
2140 LOCATE X+COX,Y+COY:IF COPYCHR$(#0)=
CHR$(247) THEN LOCATE XXK,YYK:PRINT " ":
LOCATE 34,20:PRINT " ":FOR LSS=300 TO 50
 STEP-10:SOUND 1,LSS,3,15:SOUND 2,300-LS
S,2,10:SOUND 3,LSS,2,12:NEXT
2150 LOCATE X+COX,Y+COY:IF COPYCHR$(#0)<
>" " THEN RETURN
2160 LOCATE X,Y:PRINT " ":X=X+COX:Y=Y+CO
Y:PEN 3:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(248)
2170 IF Y=20 THEN GOTO 2330
2180 RETURN
2190 '** MUEVE ENEMIGO LABERINTO
2200 IF X<XE THEN COXE=-1:COYE=0:GOSUB 2
260
2210 IF X>XE THEN COXE=1:COYE=0:GOSUB 22
60
2220 IF Y<YE THEN COXE=0:COYE=-1:GOSUB 2
260
2230 IF Y>YE THEN COXE=0:COYE=1:GOSUB 22
60
2240 LOCATE XE+COXE,YE+COYE:IF COPYCHR$(
#0)=CHR$(248) THEN GOTO 2290
2250 RETURN
2260 LOCATE XE+COXE,YE+COYE:IF COPYCHR$(
#0)<>" " THEN RETURN
2270 LOCATE XE,YE:PRINT " ":XE=XE+COXE:Y
E=YE+COYE:PEN 2:LOCATE XE,YE:PRINT CHR$(
242):PEN 1
2280 RETURN
2290 VIDAS=VIDAS-1:GOSUB 470:FOR SPP=100
 TO 300 STEP 10:SOUND 1,SPP,2,14:SOUND 2
,300-SPP,2,12:NEXT:LOCATE X,Y:PRINT " ":
LOCATE XE,YE:PRINT " ":LOCATE 34,20:PRIN
T CHR$(240)
2300 IF VIDAS=0 THEN GOTO 1380
2310 GOTO 2060
2320 '*** FELICIDADES ***
2330 FOR NN=1 TO 25:CALL &BC4D:SOUND 1,N
N*20,2,14:SOUND 2,NN*20/2,1,12:NEXT
2340 LOCATE 1,20:PEN 1:PRINT"    ! !  F
E L I C I D A D E S  ! !":FOR RRT=1 TO 1
0:CALL &BC4D:NEXT
2350 WHILE INKEY$<>"":WEND:WHILE INKEY$=
"":SOUND 1,INT(RND*500),2,15:SOUND 2,INT
(RND*500),1,13:SOUND 4,INT(RND*500),3,10
:WEND
2360 SCORE=SCORE+VIDAS*INT(RND*1000):IF
SCORE>HIGH THEN HIGH=SCORE
2370 MODE 1:GOTO 120
2380 FOR TTT=500 TO 100 STEP-10:SOUND 1,
TTT,2,15:SOUND 2,500-TTT,2,11:NEXT:RETUR
N
```



DICCIONARIO DE INFORMATICA AVANZADA

Por el Profesor Von Baye (titular de la Cátedra "Semántica y estudio del aburrimiento referente al aborigen actual", de la Facultad Técnica de Misstenger Strong of Sidney, Australia).

Breve introducción a la décima tercera entrega.

La letra "L" es de las mas prolíficas en el terreno computerizado, abarcando zonas de interacción que plantean serios vericuetos por los que atajar entre las diversificaciones polivalentes de estados de dispersión. Basta como ejemplo contemplar con una perspectiva abierta los significados de un término como "Layout", en el que se encuentran matizados la disposición de eventos encaminados a la organización interna de los valores implícitos en el proceso a estudiar. Pese a ello, la letra que hoy nos ocupa también introduce situaciones más descafeinadas, como "Lápiz" o "Least significant bit", demostrando que no siempre lo más complejo determina una mayor relación entre la causa y el efecto. La "L" es una buena letra y la recomendamos a amigos y conocidos de confianza.

Letra "L".

LABEL.

Apellido de Patty, cantante que ha dedicado gran parte de su obra a los ordenadores. Su tema más famoso fue el de "Mi novio toca el diskette (blando) en un conjunto de rock (duro)".

LEAST SIGNIFICANT BIT.

Dícese del bit que está situado en la posición menos significativa, bien por haber llegado tarde o por ser el más bajito. En contra de la opinión popular, no se encuentra a la derecha, como es habitual en la representación numérica decimal ordinaria. En 1983 se creó un comité para estudiar tal fenómeno, llegando a la conclusión de que no se sabía por qué era así. La verdad es que se sabe poco al respecto y no parece existir intención de averiguar más.

LECTOR.

Periférico que, teóricamente, puede leer un soporte de memoria externa. Por extensión adopta el nombre del sistema del que lee, llamándose Disco Duro al lector de Disco Duro, Diskette al lector de Diskette, Cinta al lector de Cinta, Compacto al lector de Compacto y Obseso al lector de Revistas Obsesas.

LED.

Increíble avance de la ciencia al lograr que una gran bombilla quede reducida a una bombillita canija. El problema radica en que la luz es también canija, aunque esto importa poco cuando no es importante.

LEN.

Función del Basic que se da por la tarde y en la que aparecen en escena el número total de caracteres que conforman la cadena representada.

LENGUAJE.

Conjunto de cosas variadas sobre cuya base hay quien dice que se puede escribir un programa de ordenador. Son famosos y aclamados por la multitud lenguajes como Basic, Fortran, Cobol, Pascal y C. Para poder hablar de un lenguaje es necesario comunicar con otro conocido con anterioridad, lo que provoca un follón que impide que el conocedor de este segundo (conocido como "metalenguaje") sepa realmente lo que está haciendo. Como hay muchos programadores en el mundo trabajando a la vez, en algunas ocasiones se crean programas que llegan a funcionar.

LINE.

Línea.

LINE FEED.

Indica el avance aleatorio de una línea en el texto escrito por una impresora. La teoría indica que dicho avance suele excluir el retorno a la izquierda del carro o cursor, pero la práctica desdice en un alto porcentaje tal aseveración. No es que sea falso, pero no es cierto.

LISP.

Lenguaje de programación de alto nivel especialmente educado para el proceso de listas. Cuando el juicio es a menos espabiladas, el LISP funciona peor.

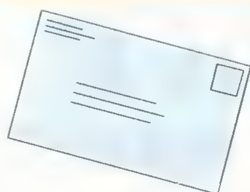
LOAD.

Término que indica carga. Una frase con utilización adecuada de la expresión serías: "Este tipo me está loadando con sus tonterías".

LPM.

Abreviatura de "Líneas por minuto". Indica la velocidad de impresión de una impresora de las que imprimen. Las láser van a toda pastilla y utilizan "PPM", indicando el número de pesetas por mes.

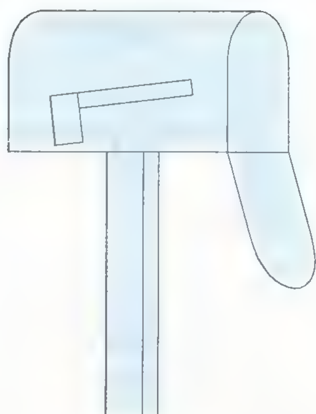
EL Buzón del lector



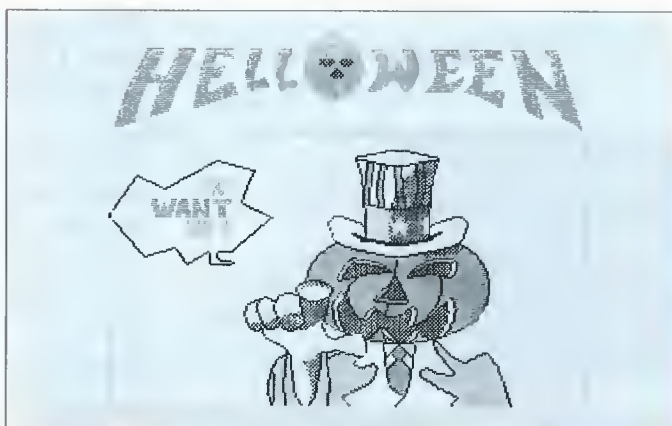
Desde Barcelona nos han llegado dos originales carteles elaborados por Antonio Rodriguez con un CPC, el programa Art Studio y una impresora Amstrad DMP 3000. Los motivos seleccionados han sido el popular del refresco Seven Up y Cobi, la mascota oficial de los juegos olímpicos. Según nos comenta su autor, ambos dibujos le llevaron aproximadamente dos horas, suficiente como para llevarse un buen regalo de la revista.







Muy "Heavy" nos escribe Luis Miguel Navas, un joven lector de 13 años residente en Zaragoza, que se ha decidido a colaborar con la revista con un par de portadas de dos grupos Heavy: Helloween y Iron Maiden. Los dibujos en impresora han perdido algo de calidad, ya que han sido realizados en color. No obstante son de los mejores que hemos recibido y esperamos que Luis Miguel siga trabajando con su CPC 6128, con el programa Art Studio y como no, que nos envie los resultados para que podamos verlos.





Esta sección está abierta a todos nuestros lectores. Esperamos que todos os vayáis animando y nos mandéis vuestros trabajos con Page-Maker, Microdesign, Art Studio, Stop Press, First Publisher o incluso artículos expresando : vuestra opinión, inquietudes, etcétera. Estamos deseosos de recibir vuestras cartas y premiar a los mejores carteles y artículos. ¡Animo!, los mejores serán publicados en esta sección. ¡Gánate una camiseta del Club Amstrad User!.



BIG CHIPO HISTORY

En éstos meses de intenso calor, recalentados todos sus circuitos, continúa nuestro aventurosabiondo robot socorriendo a los cientos de aventureros en apuros.

Sujeto: Juan José Higueras Ortega, de Elche.
Asunto 1: Megacorp. Esquema General.
Chipo: Los objetivos son: lograr entrar en la ciudad y contactar con la resistencia.
Asunto 2: Hulk. Después de hacer pruebas, ya tengo huevo.
Chipo: ??? Algo más de información vendría bien en ésta pregunta.
Pero en fin, el único huevo que hay en Hulk es el Natter Energy Egg, que explotará pronto destruyendo a Banner y a la Bio Gem.
Para evitarlo hay que cabrearse mucho para convertirse en Hulk, luego ir a la habitación, coger el huevo y tragárselo mientras se es el fuertote.

Sujeto: Roberto Jesús Jiménez Piera, de Elche.
Asunto 1: Cozumel. No puede salir del sepulcro. .
Chipo: La Diosa tenía los ojos cerrados al entrar y además, en la losa que tapa la entrada, su imagen tiene los ojos cerrados, luego ciérraselos.
Asunto 2: Cozumel. Es muy difícil.
Chipo: No seas llorón que vas muy bien.

Sujeto: Jordi Cebriá, de Barcelona.
Asunto 1: Cozumel. ¿Cómo conseguir dinero?
Chipo: Abriendo el barril con la barra.
Asunto 2: Cozumel. ¿Cómo puedo coger el paquete dentro del barril?
Chipo: Sacar paquete de barril.

Sujeto: Iban Barrenetxea.
Asunto 1: Jabato. No consigo pasar Espartus.
Chipo: Pedirle a Taurus que luche contra él.
Asunto 2: Jabato. Ofende a Marttus.
Chipo: Para que te comprenda tienes que dirigirte a él como a los demás personajes, decir "xxx". Tu respuesta es correcta.
Asunto 3: Jabato. ¿Cómo hablar con los personajes?. No me entienden.
Chipo: Como pone en las instrucciones (¿tufillo corsario?): Taurus "xxx" o Decir Fideo "xxx".

Sujeto: Anónimo, de Valencia. (pseudónimo: Doc Monro)
Asunto 1: Cozumel. Se queda en 46 puntos en la primera parte.
Chipo: Te falta la barra, muy útil en el futuro.
Asunto 2: Cozumel. Ĺos escorpiones le dejan los piececitos ensangrentadillos. (Textual).
Chipo: Evidente que el "maestrillo", como lo llamas, debe darte unas botas, pero a cambio de un fruto no graso.

Sujeto: Angel Antonio Carcelen López, de Elche.
Asunto 1: Quijote. ¿Dónde está la sal?
Chipo: En el molino. ¡Entrando con cuidado!
Asunto 2: Quijote. ¿Para qué sirve el clavo?
Chipo: En la aventura no sirve para nada, pero puedes clavártelo en el pie si quieres.
Asunto 3: Megacorps. ¿Cómo se puede entrar en el edificio rodeado de arbustos espinosos?
Chipo: Preguntas más concretas. Si al edificio que te refieres es al templo de la primera parte, entrar templo.
Asunto 4: Megacorps. ¿Qué hay que hacer con el viejo de la aldea Ynnh'arr?
Chipo: Hay que curarlo, entonces otro nativo te ayuda a empujar la canoa para meterla en el rio.
Asunto 5: Cozumel. ¿Para qué sirve el loro?
Chipo: Kuill es un personaje clave para poder salir bien de tus tratos con Big Turk.
Asunto 6: Cozumel. ¿Qué palabras hay que decir para entrar al templo?
Chipo: Te las dirá el maestro si te comportas civilizadamente, y le das la curil misiva.
Asunto 7: Cozumel. ¿Cómo se cogen las barcas?. ¿Cómo puedo subir?
Chipo: Las barcas de San Marcos están de pena y sun "insubibles".
Las del Cedral, hay que esperar a que una de ellas atraque y tener un documento que acredite que eres su dueño. Pero para comprárselo al dueño de barcos necesitas pasta y sólo Big Turk te la proporcionará a cambio de algún raro objeto de una tumba. ¿Vas comprendiendo la trama?

Sujeto: David Marino Lacoma, de Zaragoza.
Asunto 1: Quijote. ¿Qué hacer para que me deje pasar el vigilante? Chipo: Suponiendo que se trate del guardián de la posada, hay que llevar puesta la Bacia para que te identifique como caballero.
Sujeto: Juan José Fernandez Sanchez, de Madrid.
Asunto 1: Legend. Examina cuernos del Dragón y le sale parte del listado.
Chipo: Pueden darse algunos casos: tú copia no está bien o que la aventura tenga algunos fallos de programación.
Asunto 2: Lista de juegos conversacionales en español.
Chipo: Aventura Original, Jabato, Cozumel, Abracadabra, La Corona, El Quijote, Ke rulen los petas.
Asunto 3: Lista de juegos de estrategia en disco y en castellano.
Chipo: En castellano, War in Middle Earth de Melbourne House, es muy bueno para el que guste del mundo de Tolkien.

Sujeto: José Manuel Alfaro, de Madrid.
Asunto: Lugar donde conseguir juegos de Role para ordenador.
Chipo: Temo que tendrás que acudir al extranjero. Tres direcciones de comprobada seriedad son:
GAMES WORKSHOP
PLAZA CENTRE, OXFORD STREET, NW1 Tel: 44-1-436 0839
LONDON, GREAT BRITAIN
VIRGIN GAMES CENTRE
100 OXFORD STREET W1A 9LA
Tel: 44-1-453 1110
LONDON, GREAT BRITAIN
SOFTWARE CITY
1 GOODALL STREET
WALSALL, GREAT BRITAIN

Sujeto: La Redacción.
Asunto: ¿Algún agudo comentario final?
Chipo: No, sólo hacer notar que los Ilicitanos son gente muy aventurera.

Dr. Chanca - 1990

CORREO

CPC

Videojuegos y C/M

Poseo un CPC 6128 y tengo las siguientes dudas:

1. ¿Qué se necesita para desproteger un videojuego? Si es posible, facilítenme precios.

2. ¿Qué es un ensamblador y para qué sirve?

3. ¿Cómo o con qué se pueden hacer gráficos para un videojuego?

Un saludo a todos los que hacéis Megaocio.

U.A.E.
(Madrid)

RESPUESTA

1 y 2. Desproteger videojuegos requiere conocimientos de código máquina y herramientas para hurgar en los cargadores. Estas herramientas son, a nivel software, un paquete de editor-ensamblador y monitor-desensamblador, y a nivel hardware, lo que vulgarmente se conoce como transtape o multiface. El ensamblador es un programa que permite traducir programas escritos en el lenguaje del mismo nombre a código máquina puro. Generalmente consta también de un editor, y el mejor existente para Amstrad CPC es el GENS. El monitor-ensamblador permite desensamblar el código residente en memoria o en unidades de almacenamiento (cintas, discos...) y modificar los valores de posiciones de memoria. El mejor es el MONS, que junto con el GENS forma DEVPAC, un paquete de Hisoft que distribuía Amsoft y cuyo precio aproximado ronda las siete mil pesetas. Actualmente no tenemos noticias de que se encuentre distribuido en España. Por supuesto los encontrarás en casi cualquier tienda de informática doméstica.

Del precio de los transtapes te podemos decir que es mucho más variable, prueba de lo cual es que el Multiface Two cuesta más del doble que el Transtape. Estos dos son los más difundidos en nuestro país, y sus precios respectivos son 16.500 ptas y 7.900 ptas., ambos más IVA.

Puedes encontrar también interesantes los ensambladores-desensambladores en ROM, que no ocupan memoria y permiten buscar con más comodidad los pokes de los juegos. ACE Software distribuía uno, aunque desconocemos si seguirá haciéndolo y a qué precio, puesto que de ello hace ya mucho tiempo.

Aprender código máquina lleva mucho tiempo y dedicación. Si no estás seguro de querer perder horas y horas frente a listas de números en hexadecimal, no te lances a comprar periféricos, libros y programas, porque acabarán por llenarse de polvo.

3. Los equipos de desarrollo de juegos suelen tener herramientas para que los diseñadores gráficos trabajen con comodidad. Tú puedes usar algún buen programa de dibujo, como el Advanced Art Studio, o fabricarte uno tú mismo. De cualquiera de las dos maneras tendrás que trabajar mucho, en el primer caso para poder utilizar en tus juegos los ficheros en los que guardes los sprites, y en el segundo para realizar el programa. Existe otra solución alternativa, que consiste en usar alguna de las numerosas utilidades existentes para crear y mover sprites, aunque por lo general el tamaño y número de éstos te limitará a la hora de poner en práctica tus proyectos. En el CPC User 1 tienes uno de estos diseñadores, junto con otras muchas utilidades, programas y juegos.

CPC

Traductor de memoria



1. En el número 3 de Amstrad Sinclair Ocio aparece un Traductor de Memoria. Una vez tecleado y al intentar ejecutarlo me aparece Bad Command. ¿A qué se debe?

2. En el número 8 aparece un programa llamado Arbol de Explotación. Al utilizarlo me aparece Syntax Error in 15, y yo la tengo bien copiada. ¿En qué me puedo haber equivocado?

3. ¿Me pueden dar la dirección de alguna tienda en Barcelona de informática?

José Manuel Guerra
(Barcelona)

RESPUESTA

1. El problema se debe a que el programa se hizo en principio para cinta. Debes sustituir la línea 40 por la siguiente (el segundo punto del nombre del fichero en la orden LOAD debe desaparecer):

```
40 IF PEEK(&BF00)=22 AND PEEK(&BF01)=110 AND PEEK(&BF02)=0 THEN 50 ELSE MEMORY 20000:LOAD"c.m",&BF00 :CLS
```

Asimismo debes cambiar la línea 220 en el listado que apareció en el número 6, y que contiene el código máquina a utilizar por el programa. La línea 220 debe quedar así:

```
220 SAVE"c.m",b,32768,115
```

2. Tu error consiste en no haber leído la página anterior, en la que decía bien claro que había que suprimir las instrucciones SCREEN 1. Limítate a borrar la línea 15 y el programa funcionará.

3. Prueba con esta: Contacte. Calle Encarnació, 140. 08025 - BARCELONA

CPC

Lenguajes

Poseo un Amstrad CPC6128 y me gustaría saber los diferentes tipos de lenguaje que puedo usar con mi ordenador además de BASIC y posibles programas buenos existentes para estos lenguajes.

Carlos Bravo
(Madrid)

RESPUESTA

Tu ordenador dispone intrínsecamente del BASIC y del código máquina. Además de

estos dos lenguajes, hay compiladores de PASCAL, LOGO (suministrado con tu ordenador), C, COBOL, etc. Como ves, tienes donde elegir.

Los compiladores de PASCAL y COBOL son de Hisoft y el de C es de Amor. Los puedes encontrar en tiendas de informática, como Chips and Tips (Paseo de la Castellana, 126. Madrid).

El tamaño de la memoria, y el hecho de ser compiladores (es decir, que generan código objeto, ejecutable como código máquina) hace que no existan programas comerciales para estos lenguajes.

Si realmente quieres desarrollar programas serios en estos lenguajes, te convendría cambiar a una máquina más potente.

AMIGA

Compatible Macintosh

He leído su comentario sobre el Commodore Amiga 500, en el que hay un título que dice "Compatible PC y Macintosh". A lo largo del artículo se habla de la compatibilidad sobre el PC, pero no se menciona nada sobre el Macintosh. ¿Es realmente compatible el Amiga con el Macintosh? ¿De qué manera? ¿A qué velocidad?

U.L.D.
(Madrid)

RESPUESTA

La compatibilidad del Amiga con el Macintosh se obtiene por software, con un emulador similar al del PC, y la velocidad es muy similar a la de un verdadero Macintosh (nuestro director está enamoradísimo del emulador).

Tan sólo ofrece un inconveniente, necesitamos una unidad de Macintosh, aunque este problema queda salvado gracias a un programa de trasferencia de ficheros de un formato a otro.

CPC

Problemas con Turbo CPC Word

ESPECIAL LISTADOS 1º

Como acertadamente nos comenta Sergio Gómez, de Granada, tuvimos un pequeño problema al publicar el listado del TURBO CPC WORD. Concretamente desaparecieron algunas líneas, que ahora pasamos a transcribir correctamente:

```
770 PRINT:PRINT"Elige ";CHR$(24);"uno";CHR$(24);" de los siguientes..."

840 PRIT:PRINT"7) ";CHR$(24);"LIMPIA DE LA MEMORIA TODOS LOS DOCUMENTOS";CHR$(24)

2330 PRINT:PRINT CHR$(24);"PRESIONA ENTER PARA EL MENU PRINCIPAL, OTRA PARA LOS CODIGOS.";CHR$(24)
```

Sentimos el error, que se debió a la inclusión de códigos de control tecleados directamente en el listado. Intentaremos que no vuelva a ocurrir.

CPC

Renegade II

Desearía que me dijeran el precio del Atari Lynx, y donde lo distribuyen. Tengo un Amstrad CPC 6128 y el truco sobre el Renegade III que publicaron en el número uno de Megaocio no me funciona.

Francisco M. García
(Palencia)

RESPUESTA

El precio del Atari Lynx es de 32.900 y, como puedes ver, puedes solicitárnoslo a nosotros mediante el cupón que encontrarás en esta revista.

Respecto a tus problemas, lo único que se me ocurre es que hayas definido como tecla de pausa alguna de las dos teclas, Q o T.

Nosotros no hemos tenido ninguna otra consulta al respecto, así que si no fuera por la razón comentada, lo más probable es que se trate de un fallo de tu programa (por ejemplo, algún sector defectuoso en el disco del juego).

SPECTRUM

Pokes

Mi ordenador es un Spectrum +2A y mis dudas las siguientes:

1. ¿Cómo puedo introducir pokes sin un Multiface?. Por favor, detalladamente.

2. ¿Me valen los publicados para Multiface?

Sergio Fernández
(Cartagena)

RESPUESTA

1. Para introducir pokes sin un Multiface necesitas lo siguiente:

a) Un ensamblador-desensamblador. b) Varios libros sobre código máquina. c) Unas doscientas horas de lectura y práctica. d) Mucha paciencia, y sufrir como el resto de los mortales.

Aunque parezca broma, introducir pokes sin ayuda de un Multiface te llevará en la mayoría de los casos a usar el Código Máquina, que es lo que acabarás sabiendo cuando juntes todos los ingredientes arriba mencionados.

2. Sí, te valen los publicados para un Multiface, siempre y cuando sean los de tu ordenador, y de tu versión del programa.

COMPRO VENDO CAMBIO

ANDALUCIA

Vendo Atari 520 STFM de 512 Kb de memoria, incluyendo 50 juegos más 8 programas de utilidad, prácticamente nuevo sólo 7 meses de uso incluido joystick y ratón. Interesados llamar (951) 25 54 79. C/ Camaras, 15, piso 1. Almería.

Vendo juegos y programas de utilidades para el PC 5,25" y el CPC-6128. Si te interesa escribir a: Francisco Arenas Alias. C/ Tiradores, 17. Andujar Jaén.

Vendo juegos y utilidades para el CPC 6128. Para más información, pregunta por Marcos al 474 51 42. Sevilla.

Amiga-Freaks. Intercambio programas para este maravilloso ordenador. Enviar lista o llamar a: Apartado de correos 50 9, Algeciras, Cádiz,. Tfno: (956) 66 44 14. Poseo más de mil.

Club Se-vetom Soft nuevo abierto en la provincia de Huelva, intercambiamos programas. tenemos las últimas novedades en juegos y utilidades, Pagemaker con instrucciones. Interesados escribir a: Sergio Valdera Alvarez. Barriada de la Constitución, bloq. 2. Almonte. Huelva.

Vendo programas de utilidades y juegos para CPC 6128. Responsabilidad. Llamar a Santiago.Tfno: (955) 25 07 49. Huelva.

ASTURIAS

Se venden juegos y sobre todo utilidades para Amstrad CPC 6128, sólo en disco. Los interesados pueden llamar al tfno: (985) 28 45 06. Preguntar por Julio. Oviedo. Precios Económicos.

Vendo un Amstrad CPC 464 Color más de 40 super juegos originales un buen joystick manual, papeles de ordenador, todavía con garantía (3 meses) de un poco después de Reyes por 75.000.- regalo cuatro revistas. Escribir a Sergio Diego García. C/ Plaza de la Cesta, 5.4B. Oviedo. Asturias. tfno: (985) 23 31 27.

Cambio y vendo todo tipo de programas originales para PCW. Seriedad. Llamar o escribir a: Joaquín Llames García. C/ Doctor Casal, 8 .1 33004 Oviedo. Asturias. Tflno: (985) 22 07 60.

BALEARES

Vendo o cambio juego original con instrucciones y portada: Perico Delgado maillot amarillo para PC y compatibles. Regalo Test Drive. Telf: (971) 55 17 19. Llamar por las tardes o noches, preguntar por Carlos.

Cambio 45 juegos originales por una unidad de disco de 3" para el Amstrad 464 a ser posible de Palma. Victor Huarcaya Azañón. C/ Son Ferragut, 1-2. F. Tfno: 20 64 76.

CANARIAS

Ocasión se vende lote educativo para CPC 464, 664 ó 6128 de Amstrad. Compuesto por fascículos, cintas con programas, manuales, juegos....y sin estrenar. Valor 29.000.- pts. Ocasión 18.000.-pts. Preguntar por Juan Mil. Tfno: (922) 28 45 66 tardes.Sta. Cruz de Tenerife.

CASTILLA LA MANCHA

Compro, cambio y vendo todo tipo de programas para PCW 8256. Escribir a: Angel Lucas Lucas Torres. C/Calvario, 1 13610. Campo de Criptana. Ciudad Real. Contestación rápida. Absoluta seriedad.

Vendo cambio y compro programas para Amstrad PCW 8256. escribir a José M. Quintanar Isas. C/ Colón, 59 12610. Campo de Criptana. Ciudad Real.

Vendo, cambio todo tipo de programas para el Amstrad 6128. Ultimas novedades más de 1000 títulos. Interesados escribir a: Fernando Rubio Galvez. C/ Martínez Villena, 10. Albacete 02001. Tel. (967) 21 10 30.

Vendo cambio todo tipo de programas para los CPC de Amstrad. Poseo unos 1700 títulos. Escribir a: Bernardo Cruz Molina. C/ Francisco Pizarro, 14 02004 Albacete, o llamar al tfno: (967) 22 03 51.

CASTILLA LEON

Compro o cambio utilidades de cualquier tipo para el Amstrad 464 (cinta). Mandad lista, yo mandaré la mia. Jesús Mendez Bonilla. C/ Obispo Ramírez, 13-5.9 37004 Salamanca.

De nuevo para todos los adictos surge el club Fast Games, con más de 50 socios y super novedades. Grandes ofertas en software y hardware de segunda mano. Apúntate al club, apartado de correos 736. 34080. Palencia. ¡Ven con tus novedades!. Sólo discos CPC.

Poseo un Amiga 500 y me gustaría ponerme en contacto para intercambio de impresiones y programas, llámame al tlfn: 26 21 13. Javier Diaz González. Avda. de Villamayor, 10-2.A 37007. Salamanca.

Me gustaría conocer y contactar con usuarios de PC y compatibles. Escribeme: Miguel Angel Pérez. C/ San Francisco, 47-09005 Burgos.

Cambio juegos para Nintendo con usuarios de este sistema (preferiblemente de Valladolid). Llamar o escribir a: Jesús Pizarro, C/ Castilviejo, 36. Medina de Rioseco. Valladolid, 47800. Tfno: (983) 70 04 49.

Deseo adquirir el juego para 6128. Blue War (compro o cambio). Emilio Reglero Prieto, C/ Muro, 12-1.d 47004 Valladolid.

CATALUÑA

Vendo Amstrad CPC 464 monitor color joystick juegos originales de Jabato, Aventura Original, Afterburner, Dragon Spirit, etc, con los dos manuales. Poco uso un año. Precio a convenir. Antonio Vicente Polo. Tfno: (93) 664 08 78.

Compro, vendo, cambio todo tipo de juegos y utilidades, también me gustaría formar un club para Amstrad 6128. Llamar al tlfno: 211 97 42. Preguntar por Cristian. Espero vuestras llamadas.

Vendo Amstrad CPC con monitor verde y regalo revistas, juegos y joystick por 40.000.-. Escribir a: Esther Villa, C/ Industria, 211-6.3. Tlfn; 347 34 53. 08026 Barcelona.

Vendo Amstrad PCW 8512, impresora, unidades de disco, programas, lenguajes, juegos. Muy poco utilizado. Prácticamente nuevo. Albert (93) 387 15 56. Badalona. Barcelona.

Compro, cambio disquete PC juego Boulder Dash II. Tomás Losta, C/ Vaireda, 6-17800 Olot. Tlfno: (972) 26 00 97.

Spectrum +3 de un año, con multiface, digitalizador, discology, 160 programas, magnetófono, 3 joysticks, 4 cursos código máquina y basic, diccionario, pokes 1 y 2, 50 revistas por 45.000.-pts. Tefl: (93) 240 24 39. Barcelona.

Cambiamos compramos y vendemos todo tipo de juegos y utilidades para Amstrad disco. Poseemos una extensa lista. Respuesta segura. Escribir a: Apdo. 250 43200. Reus. Tarragona. Tlfno: (977) 30 51 82. Preguntar por Francisco.

Amstrad CPC 6128 fósforo v. Manual más de 30 discos cable cassette y doble joystick. Programas como trat. text. y diseño gráfico. Muy buenos con manual, buen precio. Preguntar por Javier al (977) 21 44 50.

Por cambio de ordenador vendo Amstrad CPC 464 monitor f.v. en perfecto estado (10 meses de uso), más lote de 3 libros y 10 revistas Amstrad Sinclair Ocio, más 140 juegos+ joysticks por 47.000.-pts (negociables. Escribir a: Javier Masip Muñoz. C/ Rio Eseta, 17-4.E puerta. 25004 Lerida.

Superganga, vendo ordenador CPC 6128 FV en perfecto estado + 200 juegos, + 10 revistas, + cables cassete y todo original por 40.000. pts. Llamar al Tfno. 652 38 12. Preguntar por José. No lo dejes escapar.

Compro o cambio juegos y programas para compatibles PC. Interesados escribir y mandar lista actualizada a Javier Salla. Pza Ramón Folch, 21-Bellpuig. Lerida.

EXTREMADURA

Compro segunda unidad de disco de 5.25 para CPC 6128. Mandar ofertas a: Vicente Mora Moriche. Pza. Santa Marta, 2-4.D. 06004. Badajoz.

GALICIA

Vendo Amstrad CPC 464, con monitor en color, más de 70 juegos originales (Mortadelo y Filemón II, Chuck Yeager's, Batman, Livingstone II) más un procesador de textos y un

¿TIENES ALGO QUE CAMBIAR, COMPRAR O VENDER? ¿O QUIZA OFERTAS O DEMANDAS TRABAJO...?

MEGAOCIO

OFERTAS TRABAJO: COMPRO, VENDO, CAMBIO

■Trabajo ■Vendo ■Compro ■Cambio

Comunidad autónoma ____________

Estos anuncios están reservados exclusivamente a particulares y sin objetivos comerciales: ofertas de trabajo, intercambio y venta de material de ocasión, creación de clubes, cambio de experiencias, coatactos y cualquier otro servicio útil a nuestros lectores. Los anuncios de venta e intercambio de programas no originales serán rechazados sistemáticamente.

Envía este cupón con 50 sellos a MEGAOCIO. C/García de Paredes 76 Dpdo. 1A 28010 Madrid

MEGAOCIO no garantiza ningún plazo de publicación y se reserva el derecho a publicar los anuncios.

COMPRO VENDO CAMBIO

diseñador gráfico. Doy los manuales del ordenador (dos) y un maletín para meter las cintas. Precio a convenir. Llamar al (982) 22 11 05 de 9:00 a 11:00 de la noche durante la semana. Preguntar por Oscar. O bien escribir a: Avda. Ramón Ferreiro, 34-2.A Lugo 27002.

Vendo juegos originales para Amstrad CPC 6128, a precio baratísimo. Poseo últimas novedades. Preguntar por Guillermo llamando al tfno: (986) 85 89 10 o escribir a: C/ Loureiro Crespo, 17-3.B 36001. Pontevedra.

MADRID

Cambio juegos para Pc y disco 3.5", principalmente juegos de estrategia o Wargames. Enviar lista a: C/ Ginzo de Limia, 92-5.3 28029. Madrid. Enviarla a Alfonso Garcia. Contestaré a todas las cartas recibidas.

Vendo Atari Portfolio con interface paralelo; Impresora DMP 3000 y teclado PC-1640. Telf. (91) 533 86 28. Preguntar por Eugenio.

Busco programa par hacer listas que imprima horizontalmente hasta acabar una fila con varios nombres (no por columnas) similar a mini-office II, pero para mayor número de fichas. Angel Pascual. C/ Progreso, 7-4.A-28044 Madrid.

Vendo CPC 464 color, perfecto estado. Regalo lote: juegos. revistas, curso autodidáctico de basic, maquinitas (valorado 25.000). Todo por 50.000. Llamar Francisco. Tfno; 269 75 77.

Meet Club de PC amplia plantilla. Buscamos nuevos socios y contactos. Acceso muy restringido. Tambien deseamos contactar con otros clubs. Escribir a Juan Fco. Martínez Navarro. C/ Batel, 1-3.A 28042 Madrid. Tfno: 742 54 39.

Vendo juegos en cinta y disco del Amstrad CPC, más de 80 juegos, un multiface two 3 meses de uso, revistas Amstrad Ocio, archivador de disco. Todo valorado en 50.000 pts. Llamar al 694 22 62, horas de comida. Sergio.

Compro, o cambio por otros juegos Vulcan para PC Disco de 3.5 pulgadas. También cambio juegos. Enviar lista a: Alfonso García. C/ Ginzo de Limia, 41 28029. Madrid.

Vendo revistas Amstrad User del número 1 al 40 incluidas 8 tapas para encuadernación. Llamar al Tfno: 352 73 76 (tardes). Precio 6.000.-pts.

Hola me llamo Javier y quisiera vender juegos como italia 90, Rainbow Islands, Double Dragon, 1 y 2, P-47, Superman, Genia, etc. por sólo 100 pts. Sólo Amstrad CPC cassette. Javier Pons Caballero, C/ General Davila, 15-7.a. Alcorcón. Madrid.

Vendo programas y juegos para CPC disco. Entre 300 y 800 pesetas cada uno. Llamar al tfno: (91) 441 70 60. Preguntar por Victor.

MURCIA

Compro imprsora para CPC 6128. Enviar ofertas a: Juan Fco Cortes Gil, C/ del Sol, 8-30580. Alquerias. Murcia. o también llamar al (968) 81 07 81. Seriedad.

PAIS VASCO

Vendo CPC 6128 color con 21 juegos en disco y 4 en cinta, adaptador, utilidades... todo por 90.000 pts (valor real 114.000). Interesados llamar al (942) 21 43 45. Daniel.

Cambio juegos Pc 5 1/4 pulgadas. Interesados escribir a Borja Soto Mayor, Muelle Churruca, 8-5.izq. las arenas. Vizcaya. 48930, o llamar al (94) 464 47 60.

Vendo y cambio programas Amstrad CPC 6128m disco, juegos y utilidades, a muy buen precio. Pideme la lista. Tengo más de 300. Rafael Gallen Paniello, C/ Askatasun, 42-3.c Villaro 48143. Vizcaya.

Cambio juegos de Amiga 500. Intreresados llamar al (94) 411 83 71 o escribir a C/ Santo Rosario, 1-6.b Bilbao. Vizcaya. Llamar de 5 a 9 de la tarde. Preguntar por Fernando.

Cambio juegos y utilidades para CPC 6128 disco. Tengo instrucciones (sobre todo para utilidades). Interesados mandar lista a Miguel Angel Uncilla, C/ María Muñoz, 4-5 Izq. 48005 Bilbao. Contestación asegurada.

VALENCIA

Vendo Amstrad CPC 6128, fundas, cables, cassete especial ordenador, conector para dos joysticks, 55 discos con unos 250 juegos y utilidades, 15 cintas originales con juegos llamar al Tfno: 326 69 15.

Vendo ordenador Amstrad CPC 464 monitor inclusive, 6 meses de uso. Precio muy razonable. Interesados escribir a C/ Pintor Vicente Lluch, 34-P.4 Bonrepos. Valencia, o llamar al 185 04 88. Gracias.

Vendo Olivetti M-19 con disco duro de 40 Mb con sistema operativo, programas como Wordperfect y lotus...multitud de programas en disco como Dbase.... Interesados llamar al (96) 369 76 75 y preguntar por Juan.

Cambio juegos y programas originales para CPC 6128 (solo disco). Tengo algunos como Pack Metal Action, Capitán Trueno, Meganova, Vigilante, etc... Interesados llamar al (96) 546 51 88 de 15:00 a 19:00. Preguntar por Carlos.

Vendo ordenador CPC 6128 con monitor color programas y accesorios. Muchos juegos e interface Pio. Regalo revistas y pokes, excelente estado. Ocasión única. Interesados llamar al (96) 369 76 75 y preguntar por Juan M. Valencia.

URUGUAY

Intercambio programas para PC XT y AT. Poseo muchos títulos originales. Mandar lista a Nicolás Fernández. Miraflores 1476. Montevideo. Uruguay. América del Sur. Contestación asegurada.

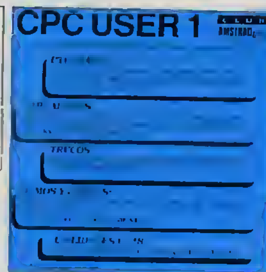
ESPAÑA

Cuidado con Rubén Pérez Lara, C/ Real, 41-2. Fuensanta. Jaén. Recordarlo bien.

DISCO REVISTA
CPC USER

Si tu intención es sacar provecho a tu ordenador, disponer de un gran número de programas educativos, de aplicación o de propósito general: ¡date prisa!, la mejor colección de software para CPC te está esperando en CPC USER. Indispensable para el usuario de CPC. ¡Coleccionalos!.

CPC USER 1 (Ref: 590. 2.500 Pesetas.)



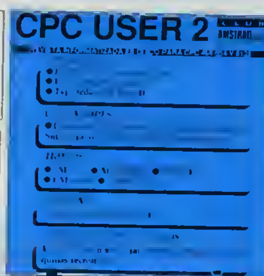
UTILIDADES:
Diseñador de Sprites (Sólo para CPC 6128)
Dump (vuelca las mejores pantallas a impresora)
Buffer (Buffer de impresora para CPC 6128)
Sopa de Letras (haz tus propios crucigramas)
Máquina (aprende a escribir a máquina)
Datamake (para pasar código máquina a líneas DATA)

CARGADORES: Acaba todos tus juegos, en cinta o disco.

TRUCOS: Metralla, Bola, Melodía, Cripta, Cohetes, Escalera, Elipse, Titula.

JUEGOS:
Demos del Capitán Trueno y del AMC.
Juego completo con dos fases: Army Moves. Número 1 en Inglaterra.

CPC USER 2 (Ref: 591. 2.500 Pesetas.)



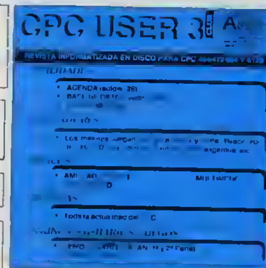
UTILIDADES:
Editor de cabeceras para cinta
Fill (relleno de areas)
Type (editor de ASCII)
Fractales

CARGADORES: Los mejores cargadores para disco y cinta: Batman, Superscramble, Cabal, Misión Thunderbolt, etc.

TRUCOS: Smiley, Alquimia, Bingo, Paisajes, Gráficos.

JUEGOS: Tetrón, lo mejor después del Tetris.

CPC USER 3 (Ref: 592. 2.500 Pesetas.)



UTILIDADES:
Agenda Personal (Sólo CPC 6128)
Base de Datos (Sólo CPC 6128)
Editor Musical

CARGADORES: Los mejores cargadores para disco y cinta: Beach Volley, Hard drivin, Shinobi, Toobin, Rick Dangerous, etc.

TRUCOS: Ampliador User, Calendario, Multimodo.

JUEGOS:
Demo jugable de Satán (Fases 1 y 2)
Juego completo Freddy Hardest (1 parte). Uno de los mayores éxitos de Dinamic.

DISTRIBUIDOR EN CATALUÑA: TIM INFORMATICA S.A.
C/ Tarragona 104, bajos 08015 BARCELONA Tfn. (93) 4252020

Próximo CPC USER N. 5 Septiembre 90.

I.V.A. Y GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS

CUPON DE PEDIDO

NOMBRE..
APELLIDOS..
DIRECCION..
CODIGOPOSTAL........................LOCALIDAD....................
PROVINCIA..
FORMA DE PAGO:
☐ Contrareembolso ☐ Talón a BMF Grupo de Comunicación, S.A.

Deseo recibir las siguientes referencias:

Ref.	Artículo	Ordenador	Cantidad	Precio
			Total	

Recorta y envía este cupón con tus datos personales a: BMF Editorial, S.A. C/ García de Paredes 76 Dpdo. 1A 28010 Madrid



C/ García de Paredes, 76, Dpdo. 1A
28010 MADRID

OFERTAS

ACCESORIOS Y PERIFERICOS

Funda CPC F. Verde.
Ref. 141 - P.V.P.: 1.795 Ptas.

Funda CPC 464 Color.
Ref. 143 - P.V.P.: 1.795 Ptas.

Funda CPC 6128 F. Verde.
Ref. 142 - P.V.P.: 1.795 Ptas.
AHORA 1.500 Ptas.

Funda CPC 6128 Color.
Ref. 144 - P.V.P.: 1.795 Ptas.

Cable prolongador
Ref. 192 - P.V.P.: 2.600 Ptas.

Cable Audio 6128.
Ref. 190 - P.V.P.: 995 Ptas.

Cable prolongación 664-6128.
Ref. 196 - P.V.P.: 3.275 Ptas.

Kit limpiacassettes.
Ref. 412 - P.V.P.: 745 Ptas.

Portadocumentos.
(Izda-Dcha.) Ref. 150 - P.V.P.: 595 Ptas.

Gaymakit.
Limpiador de cabezales, monitor, teclado y pantalla.
Ref. 569 - P.V.P.: 2.000 Ptas.

Funda para PCW 9512.
(Tres piezas) Ref. 404 - P.V.P.: 2.395 Ptas.

Kit limpiacabezas discos 3".
Ref. 122 - P.V.P.: 3.100 Ptas.
AHORA 2.600 Ptas.

Cinta impresora PCW 9512.
Ref. 197 - P.V.P.: 1.550 Ptas.

10 Discos 3"
Ref. 121 - P.V.P.: 5.100 Ptas.

5 Discos 3"
Ref. 120 - P.V.P.: 3.000 Ptas.

3 Cintas de video E-180 Amstrad Datahard.
Para grabar 9 horas. Ref. 572-P.V.P.: 2.500 Ptas.

CPC USER 1
Ref. 590 - P.V.P.: 2.500 Ptas.

CPC USER 2
Ref. 591 - P.V.P.: 2.500 Ptas.

CPC USER 3
Ref. 592 - P.V.P.: 2.500 Ptas.

CPC USER 4
Ref. 593 - P.V.P.: 2.500 Ptas.

JUEGOS en 5 1/4" PC

9 PRINCIPES EN AMBER
Un juego de negociaciones políticas, alianzas, crímenes, etcétera.
Ref. 435-P.V.P.: 2.890 Ptas.

OCTUBRE ROJO
Es el último submarino nuclear soviético capaz de destruir 200 ciudades. ¿Te atreves a ser el comandante?
Ref.519-P.V.P.:3.500 Ptas.

GAME OVER
Hermosa y sexy, pero malvada, es la mujer que somete a todo un ejército de terminators a las cinco confederaciones de los planetas.
Ref. 515-P.V.P.:2.300 Ptas.

PHANTIS
Enfréntate a 24 enemigos diferentes a lo largo de cuatro fases y seis niveles distintos.
Ref.516-P.V.P.:2.300 Ptas.

MOTOR BIKE MADNESS
Lo más apasionante del mundo del trial.
Ref. 517-P.V.P.:2.300 Ptas.

**RECORTA Y ENVIA EL CUPON DE PEDIDO A:
BMF GRUPO DE COMUNICACION, S.A.
C/ García de Paredes, 76
Dpdo. 1ºA
28010 MADRID**

Si prefieres hacer el pedido por teléfono llama al:
(91) 319 39 81 ó 319 38 63
(A partir de las 18h. contestador automático)

N. Factura CIF: 79124947

NOMBRE ____________ D.N.I. ________
DIRECCION ____________ C.P. ________
LOCALIDAD ____________ TELEFONO ________
PROVINCIA ____________

Ruego me envíen las siguientes ofertas especiales:

REF.	DENOMINACION	ORDENADOR	CANT.	PRECIO

Total: ________

Firma

El importe lo abonaré:
☐ POR CHEQUE A NOMBRE DE BMF EDITORIAL
☐ CONTRA REEMBOLSO

M-3 "incluido iva y gastos de envío"





